ΤΕΥΧΟΣ 129 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1996 ISSN 1105-5480 ΔΡΧ. 1.000

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

PLAY THE GAME
THE DIG
ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΗ ΛΥΣΗ!

PC DISK VERSION





AMIGA & CD-ROM

ΑΝΑΚΑΛΥΨΤΕ ΤΗ ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ CD-ROM ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΔΕΚΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΥΣ!

3D GRAPHICS CARD

Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΤΩΝ NEXTGEN ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΩΝ ΣΤΟ PC ΣΑΣ



GAME REVIEWS

- MORTAL KOMBAT 3 *PSX*
- USNF GOLD *PC*
- BREATHLESS *AMIGA*
- SEGA RALLY *SATURN*
- EF 2000 *PC*

ΚΑΙ ΑΛΛΑ ΠΟΛΛΑ...

ΑΚΟΜΗ

- COIN-OP MANIA
- ΧΩΡΙΣ JOYSTICK
- AMOS BASIC

ULTRA 64

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΕΠΙΣΗΜΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΟΣ

ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ AMIGA
- ΠΡΟ-ΠΟ 2
- LOTTO 2 (νέο)
- Λεξικό Ελληνοαγγλικό - Αγγλοελληνικό





AMIGA's WORLD

PC CD-ROM TITLES





PC's WORLD



AMIGA MAGIC PACK

ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ ΚΟΝΣΟΛΕΣ

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΜΗΝΟΣ

CD ROM 4X SPEED PANASONIC+13 GB HD σε MINI TOWER γιαAMIGA (1200/600) τιμή 114.500

MOTHERBOARD PENTIUM/100MHZ 256 KB CACHE + CPU COOLER τιμή 98.000

NEO-GEO + SAMURAI SHONDOWN (MTX) τιμή 46.500



PERIPHERALS WORLD

INFOWORLD ο κόσμος σας

INFOWORLD

ΑΓΟΡΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ (AMIGA - PC)
ΚΟΝΣΟΛΩΝ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ (SEGA - NINTENDO - SONY - NEOGEO - JAGUAR - 3DO - CDI - CD-ROM)
ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ - ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ

AMIGA COMPUTERS

AMIGA 4000 T 6840	675.000
AMIGA 1200 MAGIC PACK	109.500
AMIGA CD32(MTX)	42.500
AMIGA 600 (MTX.)	54.900
AMIGA 500 (MTX.)	53.000

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ ΓΙΑ AMIGA 3.5" ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΣ (A1200) - ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΣ (A600/A1200)

425MB	46.500
635MB	54.900
850MB	61.500
1.3GB	72.900
(+2.500 για εξωτερικό)	
1.6 GB	85.000

SIMMS PC - AMIGA

2 MB	16.900
4MB	27.900
8MB	54.900
16MB	104.500

2.5" ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΣ (A600/A1200)

340MB	49.900
525MB	87.500

(περιλαμβάνεται καλώδιο-τοποθέτηση)

PC COMPATIBLES (INFOWORLD)

486DX2/66	194.500
486DX2/80	199.000
486DX4/100	209.000
486DX4/120	215.000
486DX4/133	219.000
PENTIUM/75	269.500
PENTIUM/100	294.500
PENTIUM/120	310.500
PENTIUM/133	330.900
PENTIUM/150	368.000

Τα συστήματα περιλαμβάνουν: 8MB RAM (4MB τα 486) - 425MB HD - 1.44 FDD - SVGA 1MB - COLOR MONITOR NI-LR - KEYBOARD - MOUSE

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA - PC

CD-ROM

2X SPEED (PC)	16.950
4X SPEED (PC)	31.500
2X SPEED (A1200/A600)	29.700
4X SPEED (A1200/A600)	44.900

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ 3.5" (PC)

425MB	39.900
540MB	44.000
635MB	45.800
850MB	50.900
1.3 GB	62.500
1,6 GB	71.500

ΚΑΡΤΕΣ ΜΝΗΜΗΣ - ΕΠΙΤΑΧΥΝΤΕΣ ΜΕ ΘΕΣΗ ΓΙΑ FPU ΚΑΙ RT CLOCK (A1200)

2MB-8MB	38.000
4MB-8MB	49.900
COBRA 030/28MHZ	41.500
BLIZZARD 1230-IV TURBO 68030/50MHZ	75.000

ΟΘΟΝΕΣ AMIGA

1084 MONO (MTX.)	33.500
1084 STEREO (MTX.)	39.900
PHILIPS STEREO	59.900
AMIGA M1438 STEREO	89.000

ΟΘΟΝΕΣ SVGA

MONO 14"	24.500
COLOR 14"	49.500
COLOR 14" NI-LR	59.500
COLOR 15" DIGITAL	86.500
SONY 15" DIGITAL 0.25	116.900

ΔΙΑΦΟΡΑ

SX1 EXP. MODULE (CD32)	58.500
SOUNDBLASTER 16 (PC)	23.500
SOUNDBLASTER AVE32 (PC)	42.500
SB 16 COMPATIBLE (PC)	13.500
SBW32 GRAVIS (PC)	28.000
CLARITY 16 (AMIGA)	50.900
SAMPLER STEREO (AMIGA)	10.900
MIDI INTERFACE (AMIGA)	12.700
VIDI 24RT (AMIGA)	72.000
FDD EXTERNAL (AMIGA)	19.500
FDD INTERNAL (AMIGA)	12.700
FDD EXT. (MTX.) (AMIGA)	12.700
TV TUNER PHILIPS (PC)	39.000
TV MODULATOR (AMIGA)	12.700
TV MODULATOR(MTX) (AMIGA)	8.500
0.5MB+RT CLOCK (A-500)	10.900
SCSI INTERFACE (AMIGA)	22.900
FAX-MODEM 14400 (AMIGA-PC.)	27.900

AKOMA PRINTERS - SCANNERS - GENLOCKS ΓΙΑ AMIGA ΚΑΙ PC

ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ AMIGA

Amiga ΠΡΟ-ΠΟ 2	11.500
Amiga LOTTO	7.500
Amiga LOTTO 2	11.500
Λεξικό Ελληνοαγγλικό - Αγγλοελληνικό 60.000 λέξεων	11.500

HAND HELD CONSOLES

GAME BOY+TETRIS	17.900
GAME BOY+TETRIS (MTX.)	9.900
GAME GEAR+GAME	25.500
GAME GEAR+GAME(MTX)	14.900

* Οι τιμές δεν περιλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%

INFOWORLD

ΖΑΙΜΗ 28 – ΚΑΘΕΤΟΣ ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ.
ΤΗΛ 8236141

129

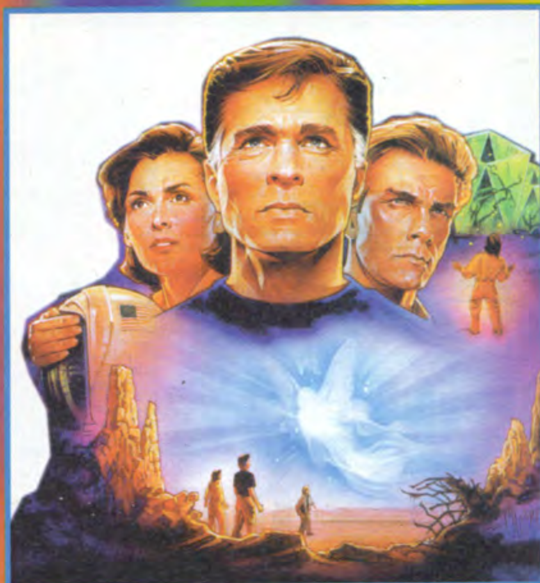
ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1996

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Umberto Grelloni
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Κώστας Βασιλάκης, Γιώργος Κουρκουτάς, Μάνος Νικολάου, Θοδωρής Ραφτόπουλος, Νάσος Κλωνάρης, Νίκος Ελευθεριάνος, Παναγιώτης Ανδρεάδης, Στέφανος Σιόπουλος
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Δήμητρα Πορφύρη, Μαύρου Ελένη, Γαλατσάνος Γιώργος
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαϊραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκης
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Τζανανδρέα Πέγκυ, Κατερίνα Γαλάνη
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Μποζά Εύη
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από τα γραφεία Β. Ελλάδος, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δημήτρης Κολλιτζίκης

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Σοφία Μαζαράκη, Κώστας Βασιλείου
DESKTOP PUBLISHING: Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου, Μαρία Παπαναστασίου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Π. Χατζηκυριάκου, Η. Ιακωβάκης, Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΧΡΩΜΟΑΝΑΛΥΣΗ
ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Ι.ΔΡΑΓΟΥΝΗΣ & ΥΟΙ
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 8.900 δρχ. - Φοιτητές: 7.900 - Ν.Π.Δ.Δ.- ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ - ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ: 15.000 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 14.000 δρχ. Αμερική: 16.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF:Umberto Grelloni
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - John Adamopoulos













3D GRAPHIC CARDS

22 Για φαντάσου! Μήπως τελικά τα PCs είναι οι ακριβότερες παιχνιδομηχανές;



ULTRA 64

30 Ακούσαμε πολλά και διαβάσαμε ακόμη περισσότερα. Τελικά, αξίζει ο κόπος να περιμένουμε;

Περιεχόμενα

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ



Γεια σας! Δεν σκοπεύω να σας κουράσω με την πολυλογία μου γιατί ξέρω ότι βιάζεστε να δείτε τι κρύβουν οι αμέσως επόμενες σελίδες. Λογικό είναι. Αλλωστε, κι εγώ όταν αγοράζω κάποιο περιοδικό, το ίδιο κάνω. Ετσι, θα αναφερθώ "τηλεγραφικά" στα θεματάκια που μπορείτε να βρείτε ξεφυλλίζοντας το τεύχος.

Ξεκινάμε όπως πάντα με το "Σχολιάζοντας" και συνεχίζουμε με δύο ενημερωτικές στήλες. Στην "Terra Informatica" μπορείτε να βρείτε σύντομες παρουσιάσεις για "πραγματάκια" που πρόκειται να εμφανιστούν στην ελληνική αγορά σε σύντομο χρονικό διάστημα, για τα οποία πολλές φορές τυχαίνει να διαβάζετε και σε άλλα περιοδικά του χώρου, ενώ στη δεύτερη στήλη, "Surfing the Net", μπορείτε να βρείτε σχόλια και σύντομες παρουσιάσεις προϊόντων που σε άλλα θα αργήσετε πολύ να δείτε!

Συνεχίζουμε με παρουσιάσεις τεσσάρων καρτών που επιτρέπουν, επιτέλους, στους PC χρήστες να χαρούν ακριβώς τα ίδια παιχνίδια που εδώ και καιρό χαίρονται όλοι οι κάτοχοι των next-gen παιχνιδομηχανών. Amiga-δες μου, μην κατεβάζετε το κεφάλι. Ηρθε ο καιρός να χαρείτε κι εσείς τις ευκολίες αλλά και τις άπειρες δυνατότητες που προσφέρει ένα CD-ROM drive, διαβάζοντας το θεματάκι που έχουμε ετοιμάσει με γενικό τίτλο "Amiga & CD-ROM drive".

Ultra 64. Σας λέει κάτι; Ασφαλώς και σας λέει. Από πολλούς θεωρείται η απάντηση της Nintendo. Στο θέμα που ετοιμάσαμε για εσάς μπορείτε να διαβάσετε τις πρώτες επίσημες πληροφορίες για το μηχάνημα και να ενημερωθείτε για την πρώτη επίσημη παρουσίασή του. Το σημαντικότερο όμως είναι ότι μπορείτε να δείτε τις πρώτες φωτογραφίες του παιχνιδιού με τον προσωρινό τίτλο "Mario 64".

Ωρα για παιχνίδι... Θέλετε να αγοράσετε ένα καλό παιχνίδι για την κονσόλα σας; Σίγουρα ναι! Τότε διαβάστε στη στήλη "Console Market" ποιο παιχνίδι βραβεύθηκε ως το καλύτερο σε κάθε κονσόλα ξεχωριστά. Αν πάλι το έχετε ήδη αγοράσει, δεν έχετε παρά να ανατρέξετε στις αμέσως επόμενες σελίδες και να πάρετε μια πρώτη γεύση από τα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν στην ελληνική αγορά.

Adventure παιχνίδια παίζετε; Α, κατάλαβα. Μήπως αγοράσατε τώρα τελευταία το καταπληκτικό "The Dig" και κολλήσατε σε κάποιο σημείο; Μη στεναχωριέστε. Φροντίσαμε να σας λύσουμε όλα τα μυστήρια και να σας βγάλουμε από τη δύσκολη θέση. Γυρίστε αμέσως στο "Play the Game", όπου θα βρείτε την ολοκληρωμένη λύση του παιχνιδιού.

Αν πάλι είστε από τους "σοβαρούς" Amiga χρήστες, τότε οι στήλες "Χωρίς Joystick" και "Amos Basic" είναι αυτές που ψάχνετε. Ή μήπως όχι; Α, κατάλαβα, θέλετε να πάμε μια βόλτα στις αίθουσες των ηλεκτρονικών και να δούμε τι παιχνίδια παίζονται στην "Coin-Op Mania". Κατόπιν με τη βοήθεια της "On-Line" να περάσουμε από τον κυβερνοχώρο, να κάνουμε μια στάση στα "ζωντανά" role playing games και, αν δεν μας αρέσουν, να πεταχθούμε μέχρι την "Αλληλογραφία". Ναι, ναι, σε αυτό το τεύχος έχουμε και τους μεγάλους νικητές του χριστουγεννιάτικου διαγωνισμού μας. Για ρίξτε μια ματιά, μήπως είστε ένας από αυτούς!

Πω, πω, πάλι έγραψα την ιστορία της ζωής μου. Ποιος είπε στην αρχή ότι δεν σκοπεύει να σας κουράσει με την πολυλογία του;

ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

Ηθελα να 'ξερα ποιος ήταν αυτός που είπε ότι "ο Φλεβάρης κι αν φλεβίσει, καλοκαίρι θα μυρίσει". Τι κρύα είναι αυτά, τι βροχές! Βρε μπας και μυρίζει καλοκαίρι και η μύτη μου είναι βουλωμένη; Τέλος πάντων, ας ασχοληθούμε με τα δικά μας και ας δούμε τι έχουμε σήμερα.



ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ SONY ΜΕ NAMCO

Στις 24 Ιανουαρίου 1996 η Sony και η Namco αποφάσισαν να συνεργαστούν. Ετσι συμφώνησαν πως εντός του 1996 η Namco θα κυκλοφορήσει 10 καινούριους τίτλους αποκλειστικά για το μηχάνημα της Sony. Σήμερα είμαστε σε θέση να γνωρίζουμε μόνο 6 από αυτούς, τους οποίους και σας ανακοινώνουμε. Ξεκινάμε με ένα καταπληκτικό ποδοσφαιράκι που ακούει στο όνομα Prime Goal EX, ένα Tennis, τα Museum Piece 1 και 2, δύο καταπληκτικά CDs που θα περιλαμβάνουν όλα τα "παλιά" καλά παιχνίδια που κάποτε παίζαμε στις αίθουσες των ηλεκτρονικών - UFO, μύγες, Pacman κ.λπ. -, τη συνέχεια του φανταστικού Ridge Racer που πλέον ακούει στο όνομα Ridge Racer Revolution, το δυνατό Tekken 2 (πολύ πιθανόν να το έχετε ήδη δει σε κάποια αίθουσα coin-op) και, τέλος, το Galaxian 3D. Μια και αναφερθήκαμε στην Namco, να σας πούμε πως μάθαμε ότι δύο τίτλοι της

ΜΙΚΡΑ ΑΛΛΑ ΖΟΥΜΕΡΑ

- Ξέρετε πόσα παιχνίδια έχουν πουληθεί για το 8bit μηχάνημα -το NES- της Nintendo από τότε που πρωτοεμφανίστηκε, το 1983; Ενα δισεκατομμύριο! Μια και αναφέραμε πόσα παιχνίδια έχουν πουληθεί, να πούμε πως συνολικά κυκλοφορούν 2.000 τίτλοι για το NES.
- Από μία έρευνα που έγινε στην Αμερική, μας έρχονται τα εξής στοιχεία: 40 από τα 100 αμερικανικά νοικοκυριά διαθέτουν στο σπίτι τους κάποιο από τα μηχανήματα της Nintendo.
- Από επίσημα στοιχεία προκύπτει ότι η Sony το Νοέμβριο του '95 πούλησε 50.000 Playstation στην Αγγλία και 200.000 στην υπόλοιπη Ευρώπη.
- Για ακούστε και αυτό: Στην Αγγλία, βάσει του αποτελέσματος μιας έρευνας, το 65% του πληθυσμού ποτέ δεν ακολούθησε κάποια δίαιτα. Τι; Στην Ελλάδα; Αρκεί να ρίξετε μια ματιά στα εκατοντάδες ινστιτούτα αδυνατίσματος και θα καταλάβετε.
- Μήπως έτυχε ποτέ να δείτε την παλιά ταινία του Godzilla; Οι μεγαλύτεροι ίσως να είχαν την ευκαιρία. Τέλος πάντων, όταν είχε γυριστεί η πρώτη ταινία, στοίχισε μόλις 100.000 δολάρια, ενώ η νεότερη έκδοση 130.000.000 δολάρια.

πούλησαν πάνω από ένα εκατομμύριο κομμάτια μέσα σε ένα εξάμηνο. Ποιοι είναι αυτοί; Το Tekken και το Ridge Racer.

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΚΑΤΙ ΜΑΘΑΜΕ

Ο λόγος για το μηχάνημα της Nintendo που ακούει στο όνομα Ultra 64. Ναι, ξέρω, θα διαβάσετε την παρουσίαση που θα βρείτε στις αμέσως επόμενες σελίδες, αλλά εγώ θα αναφερθώ σε μία σύντομη κουβεντούλα που είχαμε με κάποιον υπεύθυνο της εδώ αντιπροσωπίας, ο οποίος μας παραχώρησε και το φωτογραφικό υλικό που συνοδεύει το άρθρο. Μάθαμε λοιπόν τα εξής: Το Ultra αναμένεται να εμφανιστεί γύρω στο Σεπτέμβριο, ο δε λόγος για τον οποίο βγαίνει με cartridge και δεν ακολουθεί το δρόμο των CDs είναι η πειρατεία. Στο ερώτημά μας αν αυτό επιβαρύνει την τιμή του παιχνιδιού λάβαμε την εξής απάντηση: Οι τιμές του software θα κυμαίνονται στα ίδια επίπεδα με αυτά του SNES. Στο άρθρο που ακολουθεί θα δείτε και μία φωτογραφία όπου παρουσιάζονται 7 pads διαφορετικού χρώματος. Μην τρελαίνεστε, δεν θα βγουν τόσα χρώματα, απλώς οι υπεύθυνοι κατά την παρουσίαση του μηχανήματος αποφάσισαν να κάνουν και ένα μικρό γκάλοπ, έρευνα αγοράς, προκειμένου να καταλήξουν στον τελικό χρωματισμό του pad. Πού ξέρεις όμως, μπορεί να βγουν και όλα. Τα πρώτα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν είναι τα εξής: Super Mario 64, προσωρινό όνομα μια και ακόμη δεν ξέρουμε τον τελικό τίτλο, Kirby Ball 64, Pilot Wings, Star fox, Legend of Zelda, GoldenEye 007 κ.λπ.

ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΕΥΚΑΙΡΙΑ

Δεν υπάρχει άλλη ευκαιρία. Αν θέλετε να ελπίζετε ότι εσείς θα είστε ο νικητής του διαγωνισμού της Sony, μόλις προλαβαίνετε να στείλετε το κουπόνι. Προσέξτε, το κουπόνι θα σταλεί στη διεύθυνση του περιοδικού και όχι στη Sony. Μερικοί, κατά λάθος, το έστειλαν εκεί αλλά ας μην ανησυχούν, όλα τα κουπόνια ήρθαν στο περιοδικό.



ΑΝΕΚΔΟΤΟ

Δύο τρελοί αποφασίζουν να πάνε να παίξουν ποδόσφαιρο.

- Πάμε να παίξουμε μπάλα;

- Ε, και δεν πάμε, αλλά πού;

- Πάμε στο Καραϊσκάκη.

Φτάνουν στο γήπεδο, μπαίνουν μέσα και...

- Εγώ θα κάνω τους 22 παίκτες και εσύ θα κάνεις τους 20.000 φιλάθλους, εντάξει;

- Εντάξει.

Αρχίζει ο αγώνας, φωνάζουν οι φίλαθλοι, η μπάλα πάνω κάτω, μέχρι τη στιγμή που ο τρελός βρίσκεται μόνος του μπροστά στο τέρμα, σουτάρει και η μπάλα βγαίνει έξω. Τσατίζεται ο φίλαθλος, αρπάζει μία πέτρα και τον χτυπάει στο κεφάλι.

Γυρίζει ο παίκτης και τον κοιτάει.

- Βρε, μέσα από 22 παίκτες εμένα βρήκες να πετύχεις;

Του απαντάει ο φίλαθλος:

- Καλά, και εσύ μέσα από 20.000 φιλάθλους εγώ νομίζεις ότι στην πέταξα!!!

ΕΝΑ ΧΡΟΝΟ ΠΡΙΝ



Οπως βλέπετε και στη φωτογραφία του εξωφύλλου, είχαμε παρουσίαση του πρώτου Playstation που ήρθε στη χώρα μας. Ενα μηχάνημα που τότε η απόκτησή του φάνταζε άπιαστο όνειρο - λόγω της υψηλής τιμής, περίπου 370.000 δρχ. - ενώ σήμερα είναι το οικονομικότερο 32bit σύστημα. Ενα ενδιαφέρον θεματάκι είχε επιλέξει να σας παρουσιάσει και η στήλη "Console Market". Ενα θέμα όπου μπορούσατε να δείτε συγκεντρωμένες όλες τις κονσόλες που κυκλοφορούσαν -και κυκλοφορούν- στην ελληνική αγορά και να μάθετε περισσότερα στοιχεία γι' αυτές (τιμές, επεξεργαστές, ήχο κ.λπ.).

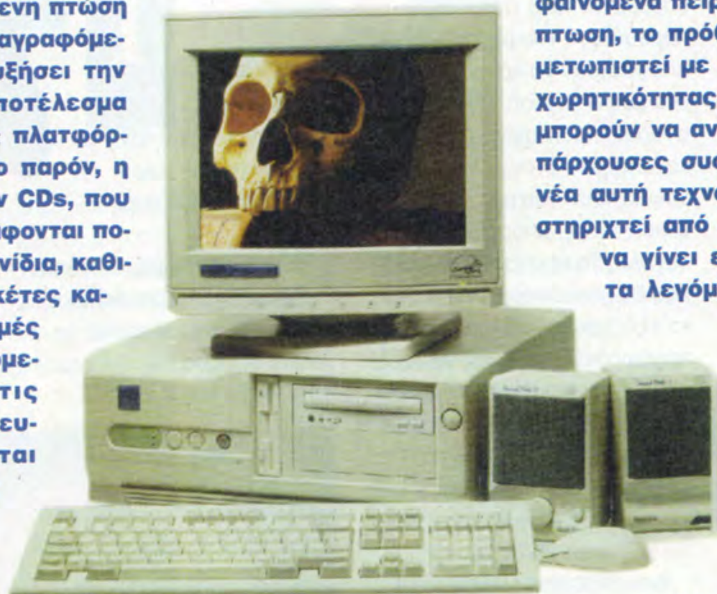
Σειρά είχαν τα παιχνίδια, με τον "Βασιλιά των Λιονταριών" να έχει τον πρώτο λόγο και να επεκτείνεται στις σελίδες του special review, συνοδευόμενο από μία μικρή αλλά καταπληκτική αφίσα. Στα υπόλοιπα παιχνίδια είχαμε τα Kick Off 3, Dragonstone, Marvin's Adventure, Lords of the Realms, Top Gear 2, Subwar 2050, Fantasy Manager, Shadow Fighter και, τέλος, το Death Mask - όλα για Amiga. Στη στήλη "Χωρίς Joystick" - σημειωτέον ότι υπήρχαν δύο διαφορετικά θέματα - μπορούσατε να πάρετε μία πρώτη γεύση γύρω από το καλύτερο cli utility για Amiga, το Directory Opus 4. Στο δεύτερο θέμα της στήλης μπορούσατε να διαβάσετε για την εξέλιξη του Amiga DOS και γενικότερα ό,τι ίσχυε για την αναβάθμιση του λειτουργικού συστήματος του μηχανήματός σας. Οπως πάντα υπήρχαν και άλλα ενδιαφέροντα θεματάκια τα οποία δυστυχώς χάσατε, αφού ξεχάσατε να αγοράσετε εκείνο το τεύχος. Πάντως, ποτέ δεν είναι αργά. Ψάξτε για το κουπόνι παραγγελίας παλιών τευχών ...και όλα διορθώνονται.

Ηθελα να 'ξερα ποιος ήταν αυτός που είπε ότι "ο Φλεβάρης και αν φλεβίσει, καλοκαίρι θα μυρίσει". Τι κρύα είναι αυτά, τι βροχές! Βρε μπας και μυρίζει καλοκαίρι και η μύτη μου είναι βουλωμένη; Τέλος πάντων, ας ασχοληθούμε με τα δικά μας και ας δούμε τι έχουμε σήμερα.

TERRA INFORMATICA

Ο "θάνατος" των PC Games

Εργοστασιακές πηγές αναφέρουν πως η συνεχόμενη πτώση των τιμών των επαναγραφόμενων CD-ROM drives θα αυξήσει την πειρατεία software, με αποτέλεσμα να απειληθούν τα PCs ως πλατφόρμες για παιχνίδια. Προς το παρόν, η τεράστια χωρητικότητα των CDs, που έχει ως αποτέλεσμα να γράφονται πολύ μεγάλα σε μέγεθος παιχνίδια, καθιστά την αντιγραφή σε δισκέτες καθόλου πρακτική, ενώ οι τιμές των μονάδων επαναγραφόμενων CDs ξεπερνούν τις 250.000 δραχμές. Οι τελευταίες πρόσφατα πωλούνται και σε τιμές μικρότερες αυτής, ενώ αναμένεται να φτάσουν και τις 70.000 δραχμές σε ένα χρόνο.



Εάν η τεχνολογία των επαναγραφόμενων μονάδων CDs γίνει προσιτή στο ευρύ κοινό, τότε οι εταιρίες κατασκευής software σε CD θα βρεθούν σίγουρα αντιμέτωπες με φαινόμενα πειρατείας. Σε αυτή την περίπτωση, το πρόβλημα αναμένεται να αντιμετωπιστεί με καινούρια CDs αυξημένης χωρητικότητας, τα οποία μάλιστα δεν θα μπορούν να αντιγραφούν από τις ήδη υπάρχουσες συσκευές. Παρ' όλα αυτά, η νέα αυτή τεχνολογία θα πρέπει να υποστηριχτεί από τους κατασκευαστές, για να γίνει επιτυχημένη. Σύμφωνα με τα λεγόμενα εκπροσώπου της Divide By Zero: "Ακόμα και τα κενά CDs είναι αρκετά ακριβά, ακόμα και αν αγοράζονται σε ποσότητες, για να μπορέσουμε να πούμε ότι η αντιγραφή θα είναι μία υπόθεση ρουτίνας. Μεγαλύτερη απειλή για τις πωλήσεις αποτελούν οι δανεισμοί παιχνιδιών σε CD παρά η αντιγραφή τους".

QUICK CAM

Η Quick Cam είναι μία απλή, μα πολύ αποτελεσματική κάμερα και ταυτόχρονα digitizer, η οποία έρχεται συσκευασμένη σε μία μικρή σφαίρα. Αντιδιαμετρικά από το μικρό άνοιγμα όπου "φωλιάζει" η κάμερα, βρίσκεται τοποθετημένο το καλώδιο επικοινωνίας με τον υπολογιστή, το οποίο συνδέεται με την παράλληλη θύρα του. Η σφαίρα στερεώνεται σε μία ειδικά διαμορφωμένη βάση, η οποία τη διατηρεί σταθερή, ενώ υπάρχει επίσης και μία βίδα στη βάση της σφαίρας, για να τη στερεώσετε σε τρίποδο. Το μόνο μειονέκτημα της συσκευής είναι ότι όταν στερεώνεται στην ειδική της βάση, το καλώδιό της ενίοτε τη μετακινεί, με αποτέλεσμα να χάνει τη στόχευσή της.



Η ποιότητα της εικόνας είναι πολύ καλή, με δεδομένη την τιμή των 25.000 δρχ. - στο εξωτερικό - και με 64 αποχρώσεις του γκρι. Το μέγιστο μέγεθος της εικόνας είναι 320x240. Μπορεί αυτό να φαίνεται περιοριστικό, αλλά οι περισσότερες εικόνες σε εφαρμογές DTP έχουν αυτό το μέγεθος. Το πιο ενδιαφέρον χαρακτηριστικό όμως είναι ότι με τη βοήθεια ενός προγράμματος, το οποίο παρέχεται με τη συσκευή, μπορείτε να αποθηκεύσετε στον υπολογιστή video σε μορφή αρχείου .AVI. Ο αριθμός των frames ανά δευτερόλεπτο εξαρτάται από τον PC και σε έναν Pentium 75 είναι περίπου 12. Τέλος, το μέγεθος του αρχείου ή των αρχείων εξαρτάται φυσικά από το χώρο που διαθέτει ο σκληρός σας.

TERRA INFORMATICA

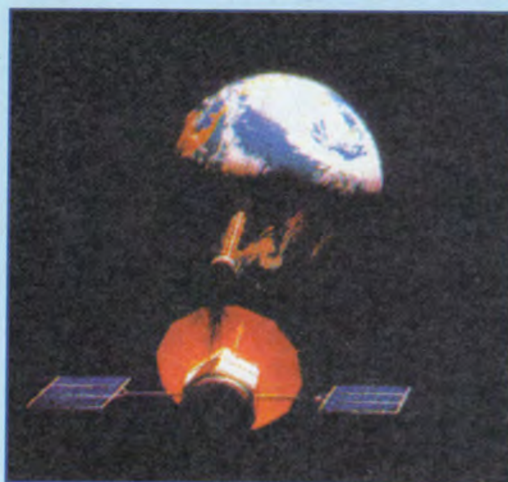
Ξύλινα πληκτρολόγια!



Έχετε αναρωτηθεί ποτέ πόσο "φθηνό" δείχνει το πληκτρολόγιο του υπολογιστή σας πάνω στο κομψό από ξύλο καρυδιάς γραφείο σας; Πιθανότατα όχι, αλλά αν είστε από τους απαιτητικούς πελάτες και θέλετε να αναβαθμίσετε την όψη του υπολογιστή σας, η Artifact κατασκεύασε για σας πληκτρολόγια από πραγματικό ξύλο, το οποίο μετά από επιμελές γυάλισμα έχει προσαρμοστεί με κόπο στο σχήμα του πληκτρολογίου. Οι τιμές βέβαια είναι παραπάνω από αλμυρές - τι περιμένατε; Ξεκινούν από 50.000 δρχ. και φτάνουν τις 125.000 δρχ. στο εξωτερικό, με επιπλέον 16.000 δρχ., αν θέλετε και ποντίκι.

ΡΟΜΠΟΤ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

Γνωρίστε τους Hughie, Louie και Heavenly, τη νέα γενιά ιπτάμενων ρομπότ. Είναι σχεδιασμένα για χρήση στο διάστημα και αποτελούν μέρος μίας έρευνας του Πανεπιστημίου Stanford. Ενσωματώνουν την τεχνολογία "task level control", που σε απλά ελληνικά σημαίνει ότι ο χειριστής τους θα τους λέει να κάνουν κάτι και αυτά θα βρίσκουν τον τρόπο για να το κάνουν. Ο σκοπός της έρευνας είναι προφανής, αφού οι αποστολές αστροναυτών εκτός από ακριβές είναι και επικίνδυνες. Χρησιμοποιώντας ένα απλό γραφικό περιβάλλον, ο χειριστής θα κάνει τα ρομπότ να μπορούν να επιστρέφουν ή ακόμα και να επισκευάζουν ολόκληρο δορυφόρο.



Προβλήματα συμβατότητας με το Amiga Magic Pack

Οργισμένοι πελάτες, που πρόσφατα αγόρασαν το νέο AmigaMagic Pack, επιστρέφουν κάποια από τα προγράμματα στα μαγαζιά, λόγω προβλημάτων συμβατότητας. Η Amiga Technologies συνέστησε στους διανομείς της να παραμείνουν ψύχραιμοι και εξήγησε ότι χρησιμοποιήθηκε νέος κώδικας για αυτά τα προγράμματα, με σκοπό την προστασία από την πειρατεία software, ο οποίος όμως δεν ήταν συμβατός με το AmigaDOS. Περισσότερα νέα θα δοθούν στη δημοσιότητα, μόλις επανεξεταστεί το πρόβλημα και βγουν τα πορίσματα.



CD-ROM για την Amiga

Δόθηκαν στη δημοσιότητα τα χαρακτηριστικά του νέου CD-ROM drive της Amiga Technologies για την Amiga. Ονομάζεται Q Drive, είναι τετραπλής ταχύτητας, με transfer rate 600 Kbs και συνδέεται μέσω της θύρας PCMCIA. Κοστίζει περίπου 229 λίρες Αγγλίας και μπορεί να τρέχει CD32 software και να είναι συμβατό με Photo CD.



TERRA INFORMATICA

ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΕΙΚΟΝΩΝ



Το Colour Library της PD Soft περιέχει τις τελευταίες εικόνες από όλο τον κόσμο και προορίζεται για χρήση σε εκδόσεις ή στην τέχνη. Υπάρχουν περισσότερες από 1.700 έγχρωμες φωτογραφίες, τις οποίες μπορείτε άνετα να εισάγετε στις εφαρμογές σας, χωρίς να καταλαμβάνουν χώρο στο σκληρό. Υπάρχουν επίσης 3 εφαρμογές που σας επιτρέπουν να δείτε τις εικόνες και έτσι δεν χρειάζεται να αγοράζετε ή να τρέχετε τυχόν μνημοβόρα προγράμματα απλώς για να τις δείτε. Το εγχειρίδιο του CD είναι αρκετά καλό και περιέχει πληροφορίες τόσο για το CD όσο και για τις εφαρμογές που περιέχει. Τα θέματα των εικόνων είναι κοινά και όχι ιδιαίτερα συγκεκριμένα και καλύπτουν ζώα, χάρτες, σκύλους, άντρες, γυναίκες, αεροσκάφη και άλλα. Γενικά, αν ψάχνετε για 600 MB από εικόνες και clipart με πολλές κατηγορίες και έξτρα χαρακτηριστικά, το Colour Library θα σας ικανοποιήσει.

ΚΑΡΤΑ ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΑΠΟ ΤΗΝ APPLE

Η Apple ανακοίνωσε πρόσφατα την παραγωγή της QuickDraw 3D, μίας κάρτας επιτάχυνσης γραφικών που θα δουλεύει σε οποιονδήποτε Power Mac. Το QuickDraw 3D δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να κάνει drag'n'drop texture χάρτες ή ακόμα και QuickTime video clips πάνω σε αντικείμενα. Η κάρτα μπορεί να τοποθετηθεί σε οποιονδήποτε Power Mac με PCI θύρα και δουλεύει ανεξάρτητα από τον επεξεργαστή. Υποστηρίζει τους κλασικούς αλγορίθμους (Gouraud κ.λπ.) και διαχειρίζεται σύνθετες εργασίες, όπως τις διαφανείς επιφάνειες, χωρίς να επιβραδύνει. Οσο για





τα παιχνίδια, θα πρέπει να έχουν ειδικό κώδικα για να εκμεταλλεύονται την κάρτα, αλλά θα δουλεύουν χωρίς κανένα πρόβλημα και η ταχύτητά τους δεν θα έχει προηγούμενο. Ηδη, η Interplay ετοιμάζει μία έκδοση του DESCENT, η οποία θα ξεπερνάει σε ταχύτητα τις εκδόσεις σε άλλες πλατφόρμες.

VIRTUAL ΟΝΕΙΡΑ ΤΗΣ ATARI

Η συμφωνία της ATARI με τη Virtuality για την κατασκευή HMDs (Head Mounted Displays) χαμηλού κόστους για την κονσόλα Jaguar της πρώτης φαίνεται να ναυαγεί. Αιτία είναι το αποτέλεσμα των ερευνών της ATARI για την τελική μορφή του HMD, το οποίο θα παρείχε η Virtuality. Η τελευταία είχε καταλήξει στο συμπέρασμα ότι το όλο πρόγραμμα είχε φτάσει στο σημείο όπου θα έπρεπε τα εξαρτήματα του HMD να είναι ποιότητας παραγωγής. Αυτό με λίγα λόγια σήμαινε πως η ATARI θα έπρεπε να επενδύσει επιπλέον χρήματα για να ικανοποιηθεί αυτή η προϋπόθεση. Η ATARI έκρινε ότι η μέχρι τώρα εξέλιξη του προγράμματος δεν δικαιολογούσε αυτή την επένδυση και έτσι το σχέδιο ναυάγησε.



Οι κακές γλώσσες αναφέρουν πάντως πως η ATARI σκέφτεται να εγκαταλείψει το Jaguar και να ασχοληθεί με την αγορά των PCs. Προς το παρόν, όμως, είναι πολύ απασχολημένη με την πώληση του ήδη υπάρχοντος stock Jaguar hardware. Εκπρόσωπος της ATARI, ερωτηθείς αν θα σταματήσει η υποστήριξη του Jaguar, απάντησε αρνητικά. Απλώς, το 1996 η εταιρία σκοπεύει να δημιουργήσει ένα νέο παράρτημα, το οποίο θα προορίζεται αποκλειστικά για την ανάπτυξη software σε PC πλατφόρμες. Η ανάπτυξη του hardware για το Jaguar θα συνεχιστεί και ήδη ετοιμάζεται η νέα έκδοση του Jaguar, το Jaguar 2. Απλώς, στα σχέδια δεν θα συμμετέχει η Virtuality. Πάντως το ερώτημα παραμένει. Σκοπεύει η ATARI να ασχοληθεί εκτενώς με την οικογένεια των PCs; Φαίνεται ότι τα PCs θα είναι η αρένα για την κυριαρχία στα παιχνίδια. Τόσο η Namco και η NEC όσο και η SEGA και η nVidia αναπτύσσουν software σε γοργούς ρυθμούς. Αν θυμηθούμε τις δυσκολίες που αντιμετώπισε στο παρελθόν η ATARI με αυτές τις εταιρίες, η επιτυχία της σε αυτόν το χώρο δεν είναι καθόλου εγγυημένη.

GAMES HOUSE ΕΠΕ

Παρουσιάζει το PLAYSTATION το πιο επαναστατικό σύστημα Video Games στον κόσμο.







1	Discworld	16.500
2	Killeak the blood	17.500
3	Jumping Flash	16.500
4	3D Lemmings	16.500
5	Rapid Reload	16.500
6	Cyber sled	16.500
7	Ridge Racer	18.500
8	Tekken	18.500
9	Air Combat	17.500
10	War Hawk	17.500
11	Mortal Kombat III	18.500
12	Wipe Out	18.500
13	Toshinden	17.500
14	Destruction Derby	17.500
15	Novastrom	16.500

ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ PSX
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΤΕ ΜΑΖΙ ΜΑΣ ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΟΥΜΕ

GAMES HOUSE ΕΠΕ

Εξουσιοδοτημένο κατάστημα SONY HELLAS

Αθήνα: Πραξιτέλους 8, Τ.Κ. 105 61, Τηλ.: 3311189

Ψυχικό: Λεωφ. Κηφισίας 292,
Εμπορικό Κέντρο Ψυχικού, Τ.Κ. 154 51, Τηλ.: 6877362

Χολαργός: Περικλέους 56, Εμπορικό Κέντρο Χολαργού, Τ.Κ. 155 61, Τηλ.: 6543646

Πάτρα: Μαιζώνος 155, Τηλ.: 061 - 273841

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Για να παραγγείλετε τηλεφωνήστε στο 01-3311189 ή στείλτε αυτό το κουπόνι συμπληρωμένο στη διεύθυνση: GAMES HOUSE ΕΠΕ Πραξιτέλους 8 Αθήνα 10561

ΕΙΔΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ
ΚΟΝΣΟΛΑ PLAYSTATION	
ΤΙΤΛΟΙ	

Συμπληρώστε ποια κονσόλα έχετε

- ☐ Gameboy
- ☐ NES
- ☐ Super NES
- ☐ Game Gear
- ☐ Master System
- ☐ Mega Drive
- ☐ Άλλη

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....
ΟΔΟΣ .... ΑΡΙΘΜΟΣ ....
Τ.Κ. .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... ΠΟΛΗ ....
ΤΗΛΕΦΩΝΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΤΡΟΠΟΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ: ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΠΙΣΤΩΤΙΚΗ ΚΑΡΤΑ

Αριθμός κάρτας ....
Ημερ. Λήξης .... Υπογραφή ....

Επιθυμώ να παραγγείλω τα παραπάνω είδη και δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα συσκευασίας και αποστολής. Εχω το δικαίωμα επιστροφής των χρημάτων μου ή αντικαταστασής του προιόντος στην περίπτωση που είναι ελλατωματικό. **ΕΞΟΔΑ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ: 1490 Δρχ.**

TERRA INFORMATICA

ΤΟ PLAYSTATION ΧΤΥΠΑ ΤΗΝ ΑΓΟΡΑ ΤΗΣ ΙΑΠΩΝΙΑΣ

Η πρώτη έκθεση Playstation, η οποία πραγματοποιήθηκε στο Τόκιο, είχε μεγάλη επιτυχία όσον αφορά στην προσέλευση του κόσμου. Χαρακτηριστικό είναι το γεγονός ότι μεγάλοι αριθμοί από νεαρούς είχαν κυριολεκτικά κατασκηνώσει έξω από τον εκθεσιακό χώρο, για να παίξουν πρώτοι τα παιχνίδια που τους περίμεναν στην κυρίως αίθουσα. Αυτή η παθιασμένη επιθυμία επιβεβαίωνε το ότι η έκθεση στόχευε αποκλειστικά στον καταναλωτή.

Η Capcom έκανε αισθητή την παρουσία της, προβάλλοντας την έκδοση του Street Fighter σε κινούμενα σχέδια και παρουσιάζοντας παιχνίδια όπως το Street Fighter Zero, το εκπληκτικό Bio Hazard και το Vampire.





Η κορυφαία ανταγωνίστριά της, η Namco, είχε επίσης μεγάλο περίπτερο και παρουσίασε το Ridge Racer Revolution, το οποίο έτρεχε σε συνδεδεμένες μεταξύ τους κονσόλες, καθώς και τα Galaxian, Super Family Stadium 5 (baseball), Tekken II, και Soul Edge.

Η Tecno Soft παρουσίασε το Reverthion, που αποτελεί "πάντρεμα" του Destruction Berby και του Tekken, αλλά με ρομπότ. Το παιχνίδι υποστηρίζει σύνδεση με δύο κονσόλες και κάθε παίκτης έχει ένα ρομπότ, με το οποίο πρέπει να καταστρέψει τον αντίπαλό του, μαχόμενος σε μία τεράστια αρένα.

Τέλος, δεν είδαμε (προς μεγάλη μας απογοήτευση) το Castlevania της Konami. Μάλλον προορίζεται να εκδοθεί τον Οκτώβριο του 1996.

TERRA INFORMATICA

Η άλλη όψη του Braveheart

Ακόμα δεν πρόλαβε καλά-καλά να κυκλοφορήσει η ταινία Braveheart και σχεδόν αμέσως κυκλοφόρησε η multimedia άποψη της ταινίας. Οσοι από εσάς είδατε την ταινία και εντυπωσιαστήκατε, δεν έχετε παρά να πάρετε το νέο αυτό CD, το οποίο περιέχει τα πάντα για αυτήν. Μέσα σε αυτό το multimedia CD σας δίνεται η δυνατότητα να μάθετε τα πάντα για τα παρασκήνια της ταινίας, να δείτε τις μάχες καρέ προς καρέ και να άλλαξε την τροπή του σεναρίου. Και αν νομίζετε ότι περιέχει μόνον αυτά, κάνετε μεγάλο λάθος. Μπορείτε να μάθετε τα πάντα για την κινηματογραφική καριέρα του Mel Gibson, παρακολουθώντας μια σειρά από ολιγόλεπτα φιλμάκια. Αν δεν σας φτάνουν αυτά, μπορείτε να γνωρίσετε όλους τους ήρωες της Σκοτίας του 13ου αιώνα, συμπεριλαμβανομένου και του William Wallace (του ήρωα που περιγράφει η ταινία).



Αυτά και άλλα εντυπωσιακά περιλαμβάνονται στη multimedia έκδοση του Braveheart. Λέτε να έφτασε η εποχή που ταυτόχρονα με κάθε ταινία, θα κυκλοφορεί και η multimedia έκδοσή της;



SURFING THE NET

Επιμέλεια: Γ. Κουρκουτάς



Wing Commander IV

Ενα από τα καλύτερα παιχνίδια στην ιστορία των PCs αποκτά ένα καινούριο μέλος. Η τέταρτη συνέχεια του Wing Commander από στιγμή σε στιγμή θα εμφανιστεί στα computer shops.



Οι βελτιώσεις, σε σχέση με τους προκατόχους του, είναι πάρα πολλές. Το σενάριό του συνεχίζει από εκεί όπου σταμάτησε το τρίτο μέρος της σειράς.

Ο γαλαξίας είναι πλέον ελεύθερος από τους Kilrathi και η ειρήνη έχει εξαπλωθεί παντού. Δυστυχώς, αυτή η ειρήνη δεν θα κρατήσει πολύ, καθώς μία ομάδα από γήινους επαναστάτες, με το όνομα Black Lance, αρχίζουν επιθέσεις στα πολιτικά σκάφη, προκαλώντας χάος...

Τα καινούρια χαρακτηριστικά του είναι η true-color υποστήριξη, τα κανονικά κινηματογραφικά μέρη όπου δεν υπάρχει δράση και τα καλύτερα χαρακτηριστικά μάχης (για παράδειγμα, θα μπορείτε να κάνετε ζημιά σε ένα σκάφος, χωρίς απαραίτητα να το καταστρέψετε).

Βέβαια, όλα τα παραπάνω έχουν και το τίμημά τους. Αν δεν έχετε Pentium και περισσότερα από 8 MB RAM, δεν θα μπορέσετε να δείτε τις πραγματικές δυνατότητες του παιχνιδιού.



Electronic Arts

Η γνωστή εταιρία Electronic Arts ανακοίνωσε ότι είναι διαθέσιμα τα παρακάτω παιχνίδια:

- **PC - CD-ROM:** FIFA Soccer 96, PGA Tour 96, NHL 96, Extreme Pinball, Shockwave Assault, Psychic Detective, Cyber-Mage: Darl Light Awakening.
- **Playstation:** FIFA Soccer 96, Viewpoint, Shockwave Assault, Hi-Octane, Road Rush, Theme Park.
- **Saturn:** Hi-Octane, FIFA Soccer 96, Theme Park.
- **3DO:** Psychic Detective, PGA Tour96, Shockwave 2, Foes of Ali.
- **Mac:** System Shock, Shockwave Assault.
- **Mega Drive:** PGA Tour 96, Madden 96, College Football USA 96, NBA Live 96.
- **SNES:** Madden 96, NBA Live 96.



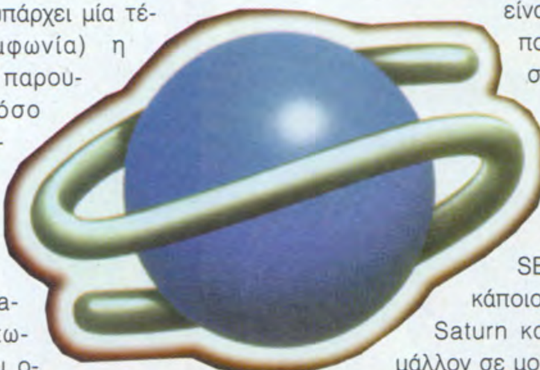
Matsushita + SEGA = ;

Πριν από περίπου ένα μήνα, σε μία εφημερίδα της Ιαπωνίας γράφτηκε ότι η Matsushita, η οποία είναι πλέον κάτοχος της τεχνολογίας του M2, και η SEGA συμφώνησαν στην από κοινού υποστήριξη του M2.

Οι πληροφορίες από την Ιαπωνία σχετικά με το θέμα πολλαπλασιάστηκαν, αλλά καμία εταιρία δεν επιβεβαίωσε της πληροφορίες, οι οποίες αντιθέτως διαψεύστηκαν.

Οπως γράφτηκε, οι δύο εταιρίες θέλουν να καθιερώσουν ένα νέο standard στις game consoles, προκειμένου να αντιμετωπίσουν το ULTRA 64 της Nintendo.

Το M2, κάτω από το όνομα της Panasonic, θα έχει κυκλοφορήσει μέσα στο φθινόπωρο, αλλά είναι απίθανο (αν υπάρχει μία τέτοια συμφωνία) η SEGA να παρουσιάσει τόσο σύντομα ένα τελείως διαφορετικό μηχάνημα από το Saturn, οι πωλήσεις του οποίου ανέρχονται.



Τελικά, μερικές μέρες μετά, η SEGA Αμερικής εξέδωσε ανακοίνωση, όπου ανέφερε ότι η τεχνολογία του Saturn θα είναι η βάση για οποιοδήποτε upgrade γίνει μέσα στα επόμενα τρία χρόνια.

Πάντως, μετά τις παρουσιάσεις των 64-bit consoles, θα ακολουθήσουν τόσο η SEGA όσο και η SONY με κάποιο 64-bit upgrade για το Saturn και το PSX, αντίστοιχα, μάλλον σε μορφή add-on.

SURFING THE NET



3DO News

Η Panasonic δημιούργησε ένα νέο τμήμα παραγωγής computer games, με το όνομα Panasonic Media Interactive.

Εκτός από την παραγωγή τίτλων για το 3DO, θα ασχοληθεί και με το χώρο των PCs και των Mac. Βλέποντας ότι μέχρι στιγμής η αγορά του 3DO δεν είναι τόσο προσοδοφόρα όσο αναμενόταν, θα ασχοληθεί και με τα PCs, όπου υπάρχουν μεγάλα περιθώρια κέρδους.

Οι τίτλοι, οι οποίοι αναμένονται από την PMI, είναι το Woodstock για PC/Mac και το Mortal Kombat 3 για 3DO. Σε μία κίνηση αιφνιδιασμού, η PMI ανακοίνωσε ότι το γνωστό puzzle game Bust-a-Move του Neo Geo θα κυκλοφορήσει και για 3DO.



Αλλες, όχι και τόσο αξιόπιστες, πληροφορίες αναφέρουν ότι μετά την Toshiba και τη Sanyo, εγκαταλείπουν την υποστήριξη του 3DO και οι εταιρίες Goldstar, Creative Labs. Η Creative Labs έχει παρουσιάσει μία 3DO κάρτα για τα PCs, ενώ σε ό,τι αφορά την Goldstar δεν έχει ξεκαθαριστεί αν θα προχωρήσει στην παραγωγή του M2.

Τις παραπάνω πληροφορίες σάς μεταφέρουμε με επιφύλαξη, καθώς ακόμα δεν έχουν επιβεβαιωθεί.



SEGA News

Πληροφορίες-σοκ αναφέρουν ότι μέχρι το Μάρτιο το τρομερό Wipeout του PSX θα βγει και στο Saturn! Το παιχνίδι είναι κατά 40% έτοιμο και αυτόπτες μάρτυρες ανέφεραν ότι δεν διαφέρει σε τίποτα από την έκδοση για PSX.

Το παιχνίδι δεν θα κυκλοφορήσει με το όνομα της Psygnosis, μια και υπάρχει συμφωνία με τη Sony, αλλά κατά πάσα πιθανότητα θα ονομάζεται διαφορετικά. Εφόσον γίνει η αρχή, αναμένεται να κυκλοφορήσουν και τα υπόλοιπα παιχνίδια της Psygnosis στο Saturn, όπως το Krazy Ivan, το Destruction Derby, το 3D Lemmings κ.ά.



Πληροφορίες από την Ιαπωνία αναφέρουν ότι η SEGA θα κυκλοφορήσει μέσα στο Μάρτιο ένα περιοδικό σε CD-ROM για το Saturn. Θα βγαίνει κάθε τέσσερις μήνες και θα περιέχει πληροφορίες και demos παιχνιδιών. Στο μεταξύ, το Panzer Dragoon 2 θα κάνει την εμφάνισή του μέσα στο Μάιο. Θα έχει βελτιωμένα γραφικά, σε σχέση με τον προκάτοχό του, καθώς και βελτιωμένο gameplay, αφού θα υπάρχει η δυνατότητα επιλογής της διαδρομής σας. Το σενάριο θα έχει ως εξής: Ο δράκος σας ξεκινά ως μωρό που δεν ξέρει ακόμα να πετάει. Αυτό σημαίνει ότι στην αρχή θα περιπλανιέται στο έδαφος, ενώ αργότερα θα μάθει να πετάει.

Οι δημιουργοί του αναφέρουν ότι το Panzer Dragoon αξιοποιούσε μόνο κατά 70% το hardware του Saturn - φανταστείτε πώς θα είναι η συνέχειά του!

Ο παλιός μας γνώριμος Sonic ετοιμάζεται να κάνει την εμφάνισή του και στο Saturn. Οπως θα περιμένετε, το παιχνίδι θα είναι τρισδιάστατο και αναμένεται στο τέλος του 1996.

Τέλος, μέσα στο 1996 θα παρουσιαστούν πολλά arcade hits της AM1/2/3 στο Saturn, όπως Virtua Striker (6/96), Fighting Vipers (9/96), Indy 500 (12/96), Manx T.T. (12/96).



Ultima Online

Η Origin Systems ανακοίνωσε ότι σύντομα θα τεθεί σε λειτουργία ένας Internet server, ο οποίος θα αποτελεί τη βάση του Ultima Online.

Πλέον, εάν έχετε το παιχνίδι και πρόσβαση στο Internet, θα μπορείτε να παίζετε σε πραγματικό χρόνο με εκατοντάδες άλλους παίκτες ταυτόχρονα το αγαπημένο σας adventure! Το παιχνίδι θα βασίζεται στο Ultima Universe και θα ακολουθεί πιστά το original. Στο μεταξύ, η ένατη συνέχεια ετοιμάζεται πυρετωδώς.

Θα ονομάζεται Ultima IX: Ascension και θα έχει λιγότερα arcade χαρακτηριστικά, πλήρη ομιλία, πορτρέτα των χαρακτήρων, spell-book based spellcasting, συνομιλίες μέσω menus και δεκάδες... τέρατα. Αναμένεται στο τέλος του 1996.

SURFING THE NET



ULTRA 64 Disk Drive



Σχεδόν ταυτόχρονα με την εμφάνιση του Ultra 64 τον Απρίλιο, θα εμφανιστεί και ένα disk drive με το όνομα 64DD. Θα έχει χωρητικότητα 64 MB, τα 20 MB από τα οποία θα μπορούν να επανεγγραφούν, ενώ η ταχύτητά του θα φτάνει το 1 MB/sec, δηλαδή σχεδόν τρεις φορές μεγαλύτερη από αυτήν ενός CD-ROM διπλής ταχύτητας. Το drive αυτό θα χρησιμοποιηθεί κυρίως για Internet applications. Οι ίδιες πληροφορίες αναφέρουν ότι η Nintendo μαζί με τη Netscape θα παρουσιάσουν έναν WWW browser, ο οποίος θα βασίζεται στο Netscape, για το Ultra 64.



Νέα γενιά modems

Η εταιρία Eiger Labs παρουσίασε ένα νέο modem, με την ονομασία HeadOn. Η τεχνολογία του βασίζεται σε μία προγραμματιζόμενη, μέσω software, DSP και μπορεί να υποστηρίξει ταχύτητες μέχρι 14.400 bps data και fax. Κύριο χαρακτηριστικό του είναι το Digital Simultaneous Voice and Data (DSVD) mode, το οποίο είναι ιδανικό για on-line παιχνίδια και επικοινωνία μέσω γραφικών και ήχου. Μαζί με το modem προσφέρεται και ειδικό software για Windows και DOS. Σύντομα θα υπάρξει upgrade στα 28.800 bps μέσω software.



Νέο Neo Geo

Η SNK θα παρουσιάσει ένα νέο CD-ROM σύστημα, το οποίο θα ονομάζεται Neo Geo CDZ. Το Neo Geo CDZ δεν θα παρουσιάζει μεγάλες διαφορές από το υπάρχον μοντέλο, παρά μόνο θα έχει CD-ROM drive διπλής ταχύτητας, διαφορετικό χρώμα και εξωτερικό σχεδιασμό. Ολα τα υπάρχοντα περιφερειακά του Neo Geo θα είναι συμβατά με το CDZ, το οποίο αναμένεται στην αγορά κατά τους επόμενους μήνες.

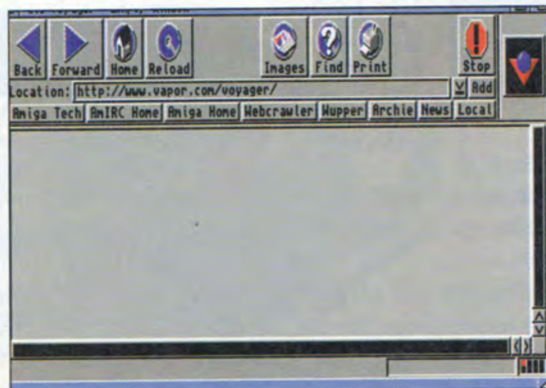


Amiga News

Τελικά, οι πληροφορίες, οι οποίες ανέφεραν ότι μαζί με το A1200 Surfer bundle θα δίνεται ένας νέος WWW Browser, επιβεβαιώθηκαν. Πρόκειται για τον Voyager, ο οποίος μοιάζει πολύ με τον IBrowse και υποστηρίζει backgrounds. Εκτός του Voyager, αναμένεται και άλλος ένας, ο Amiga Web. Ετσι, ο αριθμός των Amiga Web browsers ανέρχεται στους τέσσερις. Εξάλλου, κυκλοφορούν φήμες ότι η A1200 του surfer bundle θα έχει το Workbench 3.3, το οποίο θα διαθέτει built in υποστήριξη του TCP/IP.

Οι πληροφορίες που ακολουθούν προέρχονται από το ηλεκτρονικό περιοδικό Amiga Report.

Ο δημιουργός του καταπληκτικού προγράμματος επικοινωνιών Term, Olaf Barthel, έπιασε δουλειά στην Amiga Technologies, με άγνωστο αντικείμενο. Προφανώς, όμως, θα βοηθήσει στην ανάπτυξη ειδικευμένου Amiga communications software.



Το Quarterback είναι πάλι μαζί μας. Μετά από πολύ καιρό στασιμότητας, παρουσιάστηκε το Quarterback 6.1, το οποίο είναι ένα από τα καλύτερα back up utilities, καθώς και το Quarterback Tools Deluxe 2.0.1.

Μία ομάδα από Amiga users έφτιαξε την Amiga Net Game for Light Entertainment (ANGLE). Πρόκειται για ένα group, το οποίο θα δημιουργήσει on-line παιχνίδια που θα παίζονται μέσω Internet. Τα παιχνίδια αυτά θα τρέχουν κάτω από το AmiTCP.

Τα πολύ γνωστά ZIP drives Iomega και Syquest EZ135 μπορούν πολύ εύκολα να συνδεθούν με το SCSI interface της Amiga σας. Δεν χρειάζεται κανένας driver και αναγνωρίζονται κατευθείαν από το AmigaDOS, όπως ένας σκληρός δίσκος.

SURFING THE NET



PSX News



Ενώ οι πωλήσεις του Playstation παγκοσμίως κρίνονται περισσότερο από ικανοποιητικές, κυκλοφορούν φήμες ότι η Sony ετοιμάζει ένα φορητό (!) PSX, με πιθανή ημερομηνία εμφάνισης τον Οκτώβριο ή το Νοέμβριο του 1996. Αν ποτέ το project αυτό δει το φως της ημέρας, θα έχει γίνει για αντιπερισπασμό στην εμφάνιση του ULTRA 64. Στο μεταξύ, ένα νέο demo disk έκανε την εμφάνισή του. Το demo disk 2 αυτό μάλλον θα δίνεται μαζί με τα PSX και θα περιέχει demos των παιχνιδιών Loaded, Mortal Kombat 3, Warhawk, Twisted Metal και Wipeout. Τέλος, η Namco ετοιμάζει μια σειρά από συλλογές, οι οποίες θα ονομάζονται Museum of Games και θα περιέχουν όλα τα παλιά arcades, όπως space invaders, asteroids, "μύγες" κ.λπ.



Atari News



Όπως είχαμε αναφέρει τον προηγούμενο μήνα, η Atari θα μπει στο χώρο των PCs. Τα τελευταία νέα αναφέρουν ότι δημιουργήθηκε ένα νέο τμήμα, με το όνομα Atari Interactive. Κύρια ασχολία του θα είναι το upgrade μερικών παλιών arcades της Atari σε 3D, καθώς επίσης και η μεταφορά των Tempest 2000, Highlander, The Baldies και Flip Out στα PCs. Θα ακολουθήσουν άλλα 13 PC games, συμπεριλαμβανομένων του Missile Command 3D και του Crystal Castles.

Μέσα στο 1997, θα παρουσιαστούν νέες εκδόσεις των πολύ γνωστών Asteroids και PacMan.

ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ ΝΕΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ	ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Η/Υ	ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ
Extreme Racing	Black Magic	Amiga	Τώρα
GLOOM Deluxe	Black Magic	Amiga	Τώρα
Alien Breed 3D SE	TEAM 17	Amiga	3/96
Into the Shadows	Triton	PC - CD-ROM	Τώρα
Zork: Nemesis	Activision	PC - CD-ROM	Τώρα
Wing Commander IV	Origin	PC - CD-ROM	Τώρα
Star Control III	Accolade	PC - CD-ROM	Τώρα
Zapitalism	Lavamind	PC - CD-ROM	3/96
TerraNova	L. Glass	PC - CD-ROM	3/96
Dungeon Keeper	Bullfrog	PC - CD-ROM	Τώρα
Quake	ID	PC - CD-ROM	5/96
Blood Omen	C. Dynamics	Saturn	9/96
Tower of Doom	Capcom	Saturn	3/96
Skeleton Warriors	Playmates	Saturn	3/96
Street Fighter	Alpha Capcom	Saturn	Τώρα
Panzer Dragoon 2	SEGA	Saturn	5/96
True Pinball	Ocean	Saturn	3/96
Toh Shin Den	SEGA	Saturn	3/96
Galaxy Flight	Sun Soft	Saturn	Τώρα
Raw Pursuit	JVC	Saturn	3/96
Guardian Heroes	SEGA	Saturn	3/96
Impact Racing	JVC	Saturn	3/96
Rise 2	Acclaim	Saturn	Τώρα
BUG Too!	SEGA	Saturn	9/96
Parasite	-	Playstation	Τώρα
11th Hour	-	Playstation	3/96
Batman for ever	-	Playstation	4/96
Museum of Games vol1	Namco	Playstation	4/96
Razorwing	-	Playstation	4/96
Shockwave 2	-	Playstation	5/96
Resident Evil	-	Playstation	4/96
Soviet Strike	-	Playstation	5/96
Sentinent	-	Playstation	3/96
Samurai Spirits	-	Neo Geo CD	4/96
Goal!Goal!Goal!	-	Neo Geo CD	5/96
Last Odyssey	-	Neo Geo CD	4/96
Real Bout	-	Neo Geo CD	5/96
QP	-	Neo Geo CD	3/96
World Tour Golf	-	Neo Geo CD	5/96
Neo Mr.DO!	-	Neo Geo CD	4/96

* Οι ημερομηνίες είναι ενδεικτικές

ΤΟ ΜΑΓΙΚΟ

>ΠΕΡΙΕΧΕΙ

- **Αμεση on-line σύνδεση**
- **Αυτόματη εγγραφή** στο Δίκτυο **CompuLink** και το **Internet** για 3 μήνες
- **Απεριόριστη χρονική πρόσβαση** (24 ώρες την ημέρα)
- **Πλήρες εγχειρίδιο χρήσης** των βασικών υπηρεσιών του Δικτύου CompuLink και του Internet
- Το Graphical User Interface & Off Line Reader του Δικτύου CompuLink, **GAIA** (& WINDOWS 3.1 Microsoft Windows95 COMPATIBLE)
- Το **βιβλίο-οδηγό** των εκδόσεων Anubis "Εισαγωγή στο Internet"
- Την ειδική έκδοση του περιοδικού **"Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET"**
- **Ολα τα προγράμματα επικοινωνίας** και πλήρες σετ Graphical Clients του Internet (σε PC format) (& WINDOWS 3.1 Microsoft Windows95 COMPATIBLE)
- **Πλήρεις οδηγίες** για την εγκατάσταση του software και την άμεση on-line σύνδεσή σας

Δεν περιέχει ηλεκτρονικό υπολογιστή, modem και τηλεφωνική γραμμή ;-)

Go CompuLink

@ στείλτε ή λάβετε τα μηνύματά σας γρήγορα, οικονομικά και με απόλυτη ασφάλεια (e-mail)
@ ανταλλάξτε αρχεία κάθε μορφής (binary mail)
@ "συναναστραφείτε" on-line με άλλους χρήστες για συζήτηση και ανταλλαγή απόψεων (party line, chat, electronic conferences)
@ κάντε τις αγορές σας μέσα σε λίγα λεπτά (τηλεαγορά)
@ "κατεβάστε" προγράμματα στον υπολογιστή σας χωρίς κόστος
@ επικοινωνήστε άμεσα, με αστική τηλεφωνική χρέωση, με τους περιφερειακούς κόμβους του Δικτύου CompuLink που λειτουργούν σε πολλές πόλεις της Ελλάδας

Go Internet

@ εξερευνήστε τις χιλιάδες πηγές πληροφόρησης και επικοινωνίας που σας δίνει το Internet σε ελάχιστο χρόνο και με αστική τηλεφωνική χρέωση
@ αποκτήστε τη διεθνή ηλεκτρονική ταυτότητά σας
@ "συζητήστε" με χρήστες του Internet από όλα τα σημεία της γης (IRC)
@ αποκτήστε διεθνή ταχυδρομική θυρίδα για συλλογή πληροφοριών και αποστολή ή λήψη μηνυμάτων, αρχείων κ.λπ. (e-mail, mailing lists)
@ "επισκεφθείτε" χιλιάδες sites του Internet και "κατεβάστε" αρχεία δεδομένων χωρίς κόστος (FTP)
@ με ένα "κλικ" του ποντικιού σας ανακαλύψτε την απέραντη ανθρώπινη γνώση που βρίσκεται συσσωρευμένη στο γραφικό περιβάλλον του World Wide Web (WWW)

ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΟ INTERNET 24 ΩΡΕΣ ΤΟ 24ΩΡΟ



Τα χέρια του είχαν ιδρώσει και γλιστρούσαν πάνω στο joypad που έσφιγγε όλο και περισσότερο με αγωνία, καθώς πλησίαζε στον τελικό κακό. Η γυναικεία φωνή μέσα από το cockpit του διαστημοπλοίου του τού υπενθύμισε: "Aim At The Head!". Μέχρι να εμφανιστεί ολόκληρο το αντίπαλο σκάφος στην οθόνη, βρήκε την ευκαιρία να βολέψει καλύτερα τα ακουστικά στο κεφάλι του. Η μάχη άρχιζε. Μέσα από εκπληκτικές λάμψεις των 256.000 χρωμάτων η μπάρα ενέργειας του αντιπάλου μειωνόταν σταδιακά, αλλά και η δική του δεν πήγαινε πίσω. Ενα χτύπημα του είχε μείνει για να τελειώσει το παιχνίδι. Με μια απότομη βουτιά, απέφυγε επιδέξια τις σφαίρες του αντιπάλου και σημάδεψε στο "κεφάλι" του σκάφους. Προτού προλάβει όμως να πατήσει το Fire και να πανηγυρίσει τη νίκη του, κάτι περίεργα συμβολάκια που έμοιαζαν με χαρτάκια και φακέλους γέμισαν την οθόνη του και ως διά μαγείας γράφτηκε ένα ακατάληπτο "SHEET8.XLS" μέσα τους.

Την ίδια στιγμή, άκουσε μια έκρηξη και μια γυναικεία φωνή να του λέει: "Tough Luck. You Blew It!... Game over, thank you for playing ShockWave". Αργά-αργά έβγαλε τα ακουστικά, άφησε το joypad να πέσει από τα χέρια του, έβγαλε το CD από το drive και με φωνή που έτρεμε από θυμό φώναξε: "Αμάν, βρε Δημήτρη, εσύ και το Excel σου! Είπαμε να πάρεις το αριστερό μέρος της οθόνης!". Ο διπλανός του τον κοίταξε με επίσης επιθετικό ύφος και μουρμούρισε κάτι για "σώσιμο της δουλειάς του", καθώς και ότι "τον τρέλανε με το καταραμένο παιχνίδι". Αυτός δεν απάντησε τίποτα, παρά μόνο κοίταζε θλιμμένα το παράθυρο δίπλα στο Excel πάνω στα Windows 95, όπου περιστρεφόταν με περισσή άνεση το σηματάκι του 3DO.

Εχει περάσει πολύς καιρός από τότε που οι χρήστες των PCs κοιτούσαν με ζήλια τα -τότε- Home μηχανήματα, όπως η Amiga και ο Atari, να τρέχουν μερικά από τα καλύτερα παιχνίδια της αγοράς. Η εποχή της EGA έχει περάσει προ πολλού και σήμερα ακόμα και οι καλύτερες δεκαεξάμπιτες παιχνιδομηχανές ωχριούν μπροστά στις Super VGA με ειδικούς accelerators για τα Windows. Το CD-ROM και η κάρτα ήχου θεωρούνται πια standard εξοπλισμός, με αποτέλεσμα τα αλλοτινά "απρόσωπα" μηχανήματα να έχουν κλέψει την παράσταση. Οι περισσότεροι κατασκευαστές software γράφουν πια κυρίως για PCs, μια και έχουν ένα ακόμα μεγάλο "ατού": το μεγαλύτερο μερίδιο της αγοράς ηλεκτρονικών υπολογιστών τούς ανήκει. Λαμβάνοντας υπόψη τα ανωτέρω, τα software houses κατόρθωσαν να παραγάγουν μερικά από τα καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών πάνω σε μια πλατφόρμα που παλαιότερα θεωρούνταν προορισμένη μόνο για επαγγελματικές εφαρμογές.

3D GRAPHIC CARDS

ΤΟ ΑΠΟΛΥΤΟ GAMEPLAY ...ΣΤΟ PC ΣΑΣ

Το Falcon 3.0, το Doom και το Under A Killing Moon αποτέλεσαν παιχνίδια-σταθμούς στην ιστορία



των PCs, καθώς και μέτρο σύγκρισης για όλα τα επόμενα παιχνίδια αντίστοιχου τύπου. Τα υπόλοιπα συστήματα ηλεκτρονικών υπολογιστών άρχισαν σιγά-σιγά να μένουν πίσω, παραχωρώντας έτσι τη θέση τους στα επερχόμενα τέρατα της Intel, τους Pentium εξοπλισμένους με εξωπραγματικές κάρτες ήχου 16-bit, Super VGA με 2 MB Video RAM και CD-ROM τετραπλής ταχύτητας. Οι μόνοι που μπορούσαν να ακολουθήσουν τη ραγδαία αυτή εξέλιξη ήταν οι κατασκευαστές των game consoles, οι οποίοι ήταν και οι πρώτοι που ενσωμάτωσαν 64-bit τεχνολογία σε τιμή προσιτή για το κοινό (βλ. Atari Jaguar). Τα PCs όμως, αντί να πτοηθούν, αύξησαν ακόμα περισσότερο τις δυνατότητές τους. Καθώς, μάλιστα, πολλές από τις υποσχόμενες κονσόλες αποτύχαιναν τελικά να καθιερωθούν στην αγορά είτε για λόγους marketing αλλά κυρίως λόγω έλλειψης software, αυτά συνέχιζαν να ανεβαίνουν. Σήμερα, το minimum configuration για ένα PC που θέλει να τρέχει το μεγαλύτερο όγκο software που κυκλοφορεί είναι 486 στα 66MHz (σύντομα θα γίνει 100) με CD-ROM τουλάχιστον διπλής ταχύτητας, Super VGA, κάρτα ήχου συμβατή με Sound-Blaster και 8MB RAM (σύντομα θα γίνει 16).

Τα Pentium έχουν ήδη αρχίσει να γίνονται προσιτά σε όλους και τα παιχνίδια που κυκλοφορούν έχουν εκπληκτική ποιότητα. Πολλές εταιρίες όπως η Gremlin κατασκευάζουν πλέον τα παιχνίδια της νέας γενιάς μόνο για PCs και καινούριες κονσόλες (π.χ., η περίφημη σειρά Actua Sports). Πρόσφατα, όμως, κυκλοφόρησαν δύο νέες οικογένειες περιφερειακών που υπόσχονται να δώσουν άλλη διάσταση στο PC σας. Η πρώτη ασχολείται με περιφερειακά Virtual Reality και έχει ως κύριο εκπρόσωπο το κράνος CyberMaxx και τα I-Glasses. Μολονότι είναι ακόμα αρκετά νωρίς και η ανάλυση των display αρκετά περιορισμένη, τα δύο αυτά περιφερειακά, σε συνδυασμό με κάποια Foot Pedals που έχουν κυκλοφορήσει, δίνουν μια δελεαστική εικόνα του πώς θα έχουν διαμορφωθεί τα πράγματα στο μέλλον.

Η δεύτερη ομάδα περιφερειακών όμως παραμένει σταθερή στις συμβατικές οθόνες, με τη μόνη διαφορά ότι τις εξοπλίζει με τρισδιάστατα γραφικά. Πρόκειται για ειδικές κάρτες οθόνης, οι οποίες αποτελούνται από πανίσχυρα τσιπάκια που συναντάμε μόνο σε κονσόλες της τελευταίας γενιάς καθώς και στα γνωστά "ουφάδικα". Συνδέονται στο expansion port της VGA μας και δίνουν τη δυνατότητα να τρέχουμε software των παιχνιδομηχανών ή ακόμα και software γραμμένο ειδικά για αυτές, το οποίο αποτελείται κατά κανόνα από παιχνίδια σε τρεις διαστάσεις. Η τιμή τους βέβαια είναι ακόμα υψηλή, αλλά αυτό είναι ιστορικά πλέον αποδεδειγμένο ότι θα αλλάξει σύντομα. Αν και πολλές από τις κάρτες αυτές δεν έχουν καν κυκλοφορήσει ευρέως στην αγορά, έχουν κατορθώσει να μας πείσουν ότι θα επιβάλουν μια νέα φιλοσοφία για το πώς θα πρέπει να είναι τα παιχνίδια στο μέλλον. Βρήκαμε λοιπόν τέσσερις εκπροσώπους του νέου αυτού κύματος και σπεύδουμε να σας μεταφέρουμε τις εντυπώσεις μας.



3DO Blaster

Αν και η κάρτα αυτή δεν ανήκει απόλυτα στην ομάδα των 3D Graphics Cards, αποφασίσαμε να τη συμπεριλάβουμε διότι αφ' ενός μεν είναι η πρωτοπόρος των game cards για PCs, αφ' ετέρου δε σας επιτρέπει να τρέξετε το software της παιχνιδομηχανής 3DO στο PC σας. Εμφανίστηκε στην ελληνική αγορά πριν από περίπου έξι μήνες και ενσωμάτωνε σχεδόν ολόκληρο το -ακόμα εντυπωσιακό- hardware της 3DO. Κεντρικός της επεξεργαστής είναι ο 32-bit ARM 60. Τρία custom chips φροντίζουν για τα γραφικά, ενώ ένα 16-bit DSP chip έχει αναλάβει τον ήχο. Με κεντρική μνήμη 2MB, 1MB video RAM και 1MB ROM μπορεί και τρέχει ολόκληρο το software του 3DO, χωρίς να αντιμετωπίζει κανένα πρόβλημα.



Η εγκατάσταση της κάρτας είναι σχετικά εύκολη, αν και περιλαμβάνει αρκετές ανακαλωδιώσεις τόσο στο εσωτερικό όσο και στο εξωτερικό μέρος του PC σας. Το software που τη συνοδεύει απαιτεί την ύπαρξη Windows και είναι πλήρως multitasking, μια και όλη τη δουλειά αναλαμβάνουν τα chips της κάρτας και το PC σας μπορεί να δουλεύει ανενόχλητο, με μοναδική εξαίρεση φυσικά το CD-ROM Drive που είναι κατειλημμένο. Η εξομοίωση είναι πολύ καλή και δεν έχει βρεθεί ακόμα παιχνίδι που να παρουσιάζει προβλήματα ασυμβατότητας. Το software είναι πλήρως configurable και μπορείτε να εξομοιώσετε το joystick ακόμα και μέσα από το πληκτρολόγιο του PC σας. Το πιο εντυπωσιακό, όμως, είναι η ποιότητα της εικόνας - είναι πολύ ανώτερη αυτής που είχαμε ως τώρα από την τηλεόραση - καθώς και η δυνατότητα σμίκρυνσης του παραθύρου της 3DO πάνω στα Windows, με αποτέλεσμα να τρέχουμε εφαρμογές PC και ταυτόχρονα να παίζουμε παιχνίδια. Η ταχύτητα της κάρτας είναι ακριβώς η ίδια με αυτήν του 3DO, ανεξαρτήτως του επεξεργαστή του PC σας. Το minimum configuration που απαιτεί η κάρτα είναι 386SX στα 25 με Windows, VGA με feature connector, SoundBlaster και Creative Labs CD (CR-563).

Η 3DO Blaster θα μπορούσε να είχε γνωρίσει μεγάλη επιτυχία, αν είχε γλιτώσει από μερικά "στραβοπατήματα" με κυριότερο την τιμή της, καθώς και την παράλογη απαίτησή της σε Creative Labs CD-ROM. Οταν εμφανίστηκε η κάρτα, οι περισσότεροι είχαν εγκαταλείψει την ιδέα σύνδεσης CD-ROM πάνω στον controller της SoundBlaster τους και είχαν στραφεί στο νέο φθηνό standard της αγοράς, το πρωτόκολλο ATAPI, το οποίο σίγουρα δεν σκόπευαν να αλλάξουν, ειδικά όσοι είχαν CD-ROM τετραπλής ταχύτητας. Οπως προαναφέραμε, ένας σημαντικός παράγοντας για τη χαμηλή απόκριση του κοινού ήταν και η τιμή της, μια και πλησίαζε επικίνδυνα την τιμή του κανονικού 3DO. Στο εξωτερικό, πάντως, λέγεται ότι είχε καλύτερη τύχη και, μολονότι δεν κατόρθωσε να γίνει standard, πολλοί χρήστες ακόμα χαίρονται μερικά από τα καλύτερα παιχνίδια δράσης στις 17άρες οθόνες των PCs τους...

3D Blaster

Στις 14 Νοεμβρίου, η Creative Labs, η ίδια εταιρία που είχε δημιουργήσει την 3DO Blaster και την περίφημη SoundBlaster, κυκλοφόρησε στην αγορά της Αγγλίας μια κάρτα με επικίνδυνα όμοιο όνομα με την προηγούμενή της: την 3D Blaster. Οι ομοιότητες όμως με την πρόγονό της σταματούν εδώ. Σύμφωνα με δηλώσεις του manager της Creative Labs, Ian Skelton, η 3D Blaster φιλοδοξεί να γίνει για τα γραφικά των PCs ό,τι έγινε η SoundBlaster για τον ήχο. Μοναδικός σκοπός της 3D Blaster είναι να κάνει τα γραφικά ταχύτερα και να αποδώσει πραγματική 3D προοπτική η οποία, όταν συνδυαστεί με τον ανάλογο 3D ήχο, να συνθέτει ακόμα πιο ρεαλιστικά παιχνίδια από αυτά που ξέρουμε σήμερα. Η τιμή της κάρτας ανέρχεται στις 300 λίρες Αγγλίας (περίπου 110.000 δραχμές) και έρχεται μαζί με το Magic Carpet Plus της BullFrog.

Οπως προαναφέραμε, βασικός στόχος της 3D Blaster είναι να ασχολείται αποκλειστικά με τα γραφικά, παραμελώντας όσο το δυνατόν περισσότερο τον επεξεργαστή. Με τη μέθοδο αυτήν που χρησιμοποιείται φυσικά μόνο στα παιχνίδια που είναι γραμμένα αποκλειστικά για αυτήν (προς το παρόν, μόνο το Magic Carpet Plus δηλαδή), κατορθώνει να αποδώσει σε



έναν απλό 486 στα 50MHz 28 frames ανά δευτερόλεπτο. Αρκεί να αναφέρουμε ότι η μεγαλύτερη δυνατή ταχύτητα αντίληψης του ανθρώπινου ματιού δεν ξεπερνάει τα 24 frames ανά δευτερόλεπτο για να καταλάβετε πόσο ομαλό θα είναι το animation στα παιχνίδια της νέας γενιάς.

Ο Sean Cooper, προγραμματιστής της BullFrog και δημιουργός του Magic Carpet, μίλησε με τα καλύτερα λόγια για την κάρτα: "Πιστεύω ότι στο μέλλον θα υπάρξουν πολύ γρήγορα τρισδιάστατα παιχνίδια, ειδικά στην 3D Blaster. Το hardware της κάρτας επιτρέπει να μεταφερθούν μεγαλύτερα κομμάτια μνήμης στην οθόνη με πολύ μεγάλη ταχύτητα. Για την ακρίβεια, κάνει την ίδια δουλειά με το τσιπάκι του Blitter της Amiga. Τα PCs αποκτούν, επιτέλους, κάτι που είχε η Amiga εδώ και επτά χρόνια. Φυσικά, η ταχύτητα του PC είναι πλέον 40 φορές περισσότερη από αυτήν της Amiga".

Το μέλλον των παιχνιδιών με κάρτες όπως αυτή προβλέπεται λαμπρό και εταιρίες όπως οι BullFrog, Papyrus και Looking Glass ανακοινώνουν από τώρα ότι θα υποστηρίξουν με θέρμη την κάρτα, καθιερώνοντας έτσι true color παιχνίδια σε υψηλή ανάλυση. Ηδη ετοιμάζονται το NASCAR Racing και το Flight UnLimited. Εξάλλου, το όνομα της Creative Labs, που είναι πίσω από την κάρτα, δεν είναι και μικρή εγγύηση. Το ίδιο το προσωπικό της Creative, άλλωστε, πιστεύει ότι ο κυριότερος λόγος για τον οποίο η κάρτα τους θα προτιμηθεί εν σχέσει με τις υπόλοιπες των ανταγωνιστών τους είναι το όνομα που έχουν δημιουργήσει από την καθιέρωση της SoundBlaster. Το αν έχουν δίκιο ή άδικο, μόνον ο χρόνος θα το δείξει.



Diamond Edge 3D

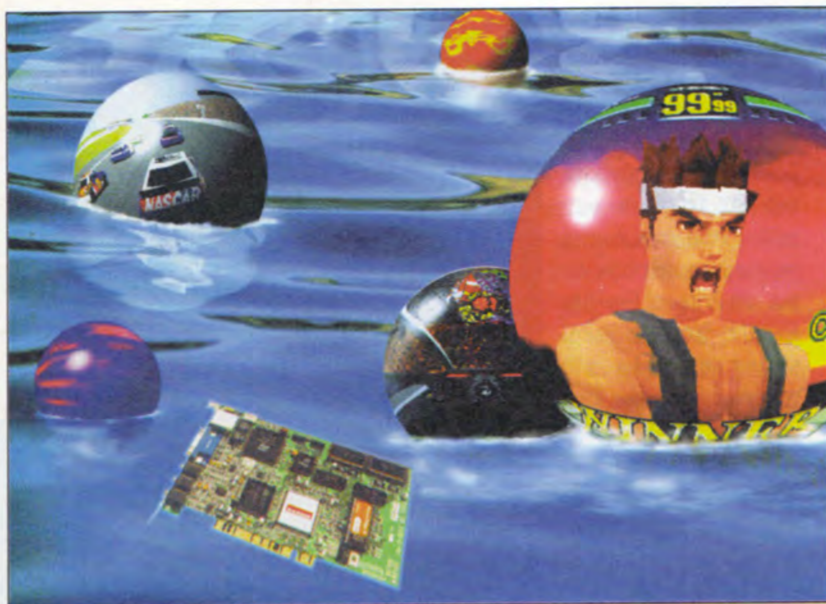
Ακολουθώντας τα βήματα της Creative Labs, η Diamond MultiMedia ανακοίνωσε τη δική της 3D κάρτα. Σχεδόν αμέσως μετά την εμφάνιση της 3D Blaster, τα πρώτα δείγματα της Edge 3D έκαναν την εμφάνισή τους στην αγορά. Η κάρτα ακόμα και τώρα δεν διατίθεται μαζικά, καθώς βρίσκεται στα τελικά στάδια της κατασκευής της. Εξοπλισμένη με το περίφημο chip της NVIDIA, το NV-1, και με μνήμη οθόνης που κυμαίνεται από 1-4 MB προκάλεσε σάλο προτού καν κυκλοφορήσει. Η τελική τιμή της είναι προς το παρόν άγνωστη, σύμφωνα όμως με όσα λέγονται θα κυμαίνεται από 250 μέχρι 450 λίρες Αγγλίας, ανάλογα με τη μνήμη που θα υπάρχει on-board. Το πιο εντυπωσιακό χαρακτηριστικό της κάρτας είναι ότι την υποστηρίζει η ίδια η Sega. Πράγματι, ένα από τα πρώτα παιχνίδια που αναμένεται να κυκλοφορήσουν είναι το Virtua Fighter ReMix, που θα είναι ported κατευθείαν από το Sega Saturn.



Επίσης η Sega έχει υποσχεθεί να κυκλοφορήσει και μια πλειάδα άλλων μεγάλων τίτλων της για την Edge 3D, όπως το περίφημο Virtua Cop που προς το παρόν μπορούμε να απολαύσουμε μόνο στην arcade έκδοσή του. Οι υπόλοιποι αναμενόμενοι τίτλοι είναι εξίσου εντυπωσιακοί. Panzer Dragon, NASCAR Racing, Descent και Absolute Zero είναι μόνο ένα μικρό δείγμα του τι ενδέχεται να ακολουθήσει. Η μεταφορά παιχνιδιών από τις νέες κονσόλες στα PCs εξοπλισμένα με την Edge 3D θα είναι εξαιρετικά απλή υπόθεση, μια και η Sega φρόντισε να συνεργαστεί με την NVIDIA ώστε να μπορούν να μετατρέπουν με ευκολία τα παιχνίδια του Saturn στο PC. Η επίσημη θέση της Sega, πάντως, είναι ότι θα υποστηρίξει την κάρτα (κατ' επέκταση και το standard που θα θέσει το NV-1 chip), μια και όπως δήλωσε ο Hitendra Naik, ο υπεύθυνος παραγωγής της Sega στην Ευρώπη, "η Diamond είναι η πρώτη εταιρία που κατασκεύασε κάρτα γραφικών για το PC που χρησιμοποιεί το NV-1 chip και πολλές άλλες θα την ακολουθήσουν". Παρατηρούμε λοιπόν ότι ο ανταγωνισμός αρχίζει να γίνεται σκληρότερος και η Creative Labs ενδεχομένως να μην τα βρει τόσο εύκολα όσο νόμιζε αρχικά.

Video Logic / Number Nine

Εκτός από τις τρεις προαναφερθείσες κάρτες τις οποίες λίγο-πολύ έχουμε δει είτε να κυκλοφορούν κανονικά στην αγορά είτε μόνο ως πρωτότυπα, υπήρξαν και δύο ανακοινώσεις για αντίστοιχες κάρτες από ανεξάρτητες εταιρίες. Η πρώτη κάρτα ονομάζεται Video Logic και αναμένεται να εμφανιστεί στα μέσα του '96. Τα τεχνικά της χαρακτηριστικά είναι ακόμα άγνωστα. Το μόνο που γνωρίζουμε είναι ότι, όσον αφορά στο software, θα έχει την πλήρη υποστήριξη της Namco (δεν είναι και λίγο).



Η δεύτερη κάρτα ονομάζεται Number Nine και αναμένεται στο πρώτο τρίμηνο του '96. Τα τεχνικά της χαρακτηριστικά είναι επίσης άγνωστα, αλλά το software που θα τη συνοδεύει είναι γνωστό και δεν είναι άλλο από το πολυσυζητημένο Quake της ID SoftWare. Τα ακόμα καλύτερα νέα για την Number Nine είναι ότι η ID δεν σκοπεύει να σταματήσει εκεί, αλλά έχει δεσμευτεί να υποστηρίξει πλήρως τη νέα κάρτα, παράγοντας ακόμα πιο ποιοτικό software σε τρεις διαστάσεις που θα... κόβει την ανάσα.

Το μόνο που μπορούμε να κάνουμε προς το παρόν είναι να περιμένουμε την εμφάνισή τους στην αγορά, ώστε να μπορέσουμε να κρίνουμε ποιοι τελικά θα είναι οι αντίπαλοι των game consoles για το 1996.

ΤΕΛΙΚΑ, ΠΟΙΑ;

Σίγουρα πολλοί αναγνώστες θα προβληματίστηκαν για το ποια από τις κάρτες είναι η καλύτερη, καθώς και για το αν τελικά στο μέλλον θα καθιερωθούν ως το νέο standard για παιχνίδια ποιότητας. Η συμβουλή μας είναι να μη βιάζεστε. Το αφιέρωμα αυτό είναι απλώς... μια ματιά στο κοντινό μέλλον, όσον αφορά όμως σε συγκεκριμένα προϊόντα. Κανείς δεν μπορεί να ισχυριστεί ότι τον επόμενο κιόλας μήνα δεν θα κυκκλοφορήσει ένα ακόμα καλύτερο περιφερειακό που θα μεταφέρει αυτούσια πλέον τα arcades των "ουφάδικων" στην οθόνη του PC μας.

Οπως αναφέρθηκε και στην αρχή του άρθρου, αυτή τη στιγμή η ανάπτυξη της τεχνολογίας στα PC games εστιάζει σε δύο κατευθύνσεις: στις 3D κάρτες γραφικών και στα Virtual Reality προϊόντα. Αν και οι τιμές των τελευταίων είναι προς το παρόν αρκετά υψηλές, είναι σχεδόν σίγουρο ότι σύντομα θα γίνουν προσιτές σε όλους. Αν, παράλληλα, βελτιωθεί και η υπάρχουσα τεχνολογία, οι 3D κάρτες θα έχουν να κάνουν με έναν πανίσχυρο αντίπαλο. Από την άλλη, στο άμεσο μέλλον τουλάχιστον είναι βέβαιο ότι οι οθόνες θα συνεχίσουν να βασιλεύουν, οπότε μια ιδέα όπως οι 3D κάρτες καθώς και οποιαδήποτε εξέλιξή της θα έχει πολλές πιθανότητες να κυριαρχήσει.

Ούτως ή άλλως, τον τελευταίο καιρό φαίνεται πως όλα δουλεύουν προς όφελος του gamer. Νέα προϊόντα, ποιοτικό software και συνεργασίες εταιριών με φαινομενικά όμοια συμφέροντα. Η Sega, πάντως, δηλώνει ότι ένας από τους λόγους για τον οποίο άρχισε να κάνει port τα παιχνίδια της σε PC platform είναι το γεγονός ότι τα PCs και το Saturn απευθύνονται σε διαφορετικό κοινό, μια και παρά την εξέλιξη τα Pentium είναι ακόμα πολύ ακριβά για τον μέσο gamer.

Αν πάλι διαθέτετε ήδη ένα αξιόλογο μηχάνημα και θέλετε να αισθάνεστε πρωτοπόροι, οι τρεις από τις τέσσερις κάρτες που σας παρουσιάσαμε κυκλοφορούν ήδη στο εμπόριο. Ωστόσο, θα σας συνιστούσαμε να περιμένετε ώσπου να ωριμάσει αυτή η σχετικά νέα μερίδα της αγοράς και μετά να μετατρέψετε τα πολύτιμα χρήματά σας σε πυρίτιο. Ο,τι και να γίνει πάντως, ένα είναι σίγουρο: οι τελικοί κερδισμένοι, είτε από τις συνεργασίες εταιριών είτε από τον ανταγωνισμό τους, είναι πάντα οι χρήστες. Αντε, με το καλό και τρισδιάστατο Doom...

Θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε το κατάστημα CD Land για τη βοήθεια που μας πρόσφερε.

Του Παντελή Ανδρεάδη



CD LAND

COMPUTER APPLICATIONS



ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΑΠΟ CD - HARD DISK - DISK - DAT

5.000 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ AMIGA

ΤΙΤΛΟΙ CD ROM

FIFA '96
ALIENS
RAVEN PROJECT
SCREAMER
ENTOMORPH
AIR POWER
SU - 27 FLANGER
CAPITALISM
ENCARTA '96
BOOK SHELF '96
WINDOWS '95 GR
SIMON THE SORCERER II
STONE KEEP
LOST EDEN
FLIGHT UNLIMITED
COMMAND & CONQUER
PRISONER OF ICE
IN THE 1st DEGREE
NBA '95
DRAGON LORE II
DRAG WARS
DESCEND
ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ 2002
ΗΛ/ΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ENCARTA '96 WORLD ATLAS
NAVY STRIKE
THE ADVENTURES OF FIFTH MUSKETEER
TERMINATOR 2 CHESS WARS
GREAT NAVAL BATTLES VOL. III
X-COM UFO DEFENCE
TORNADO OPERATION DESERT STORM
THE DIG
SENSIBLE WORLD OF SOCCER
FRANKENSTEIN
RETRIBUTION
SIM ISLE
HEROES OF MIGHT AND MAGIC
OPERATION BODY COUNT
SOLUTION CD '96
ANCIENT GREECE
ANCIENT ROME
THE MIDDLE AGES
THE RENAISSANCE
ALIEN ODYSSEY
WING NUTS
DUST
FLEET DEFENDER SPECIAL EDITION
BEETHOVEN LIVES UPSTAIRS
PRO PINBALL
CYBER SPEED
TILT
THUNDER HAWK II
WARHAMMER
CORELXARA!
CORELFLOW V3.0
PAGE MAKER V6.0
MS MUSIC CENTRAL '96
CYBERMAZE
SHOCKWAVE ASSAULT
RED GHOST
1944 ACROSS THE RHINE
SWAT
11th HOUR
SILENT STEEL
WING COMMANDER 4 ....COMING SOON
NBA LIVE '96 ....COMING SOON
Z ....COMING SOON
SHIVERS
SEA LEGENDS
EARTHWORM JIM
X-COM UFO DEFENCE
PINBALL MANIA
TORNADO OP. DESERT STORM
RETRIBUTION
1944 ACROSS THE RHINE
RENEGATE
GREAT NAVAL BATTLES IV
WIPEOUT
BEAVIS & BUTHEAD
LARRY COLLECTION (1-2-3-5-6)
SPACE QUEST COLLECTION (1-2-3-4-5)
KINGS QUEST COLLECTION (1-2-3-4-5-6)
ALLIED GENERAL (PANZER GENERAL II)
I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM
ANVIL OF DAWN
OCEAN TRADER
WORMS
ENCYCLOPEDIA OF SCIENCE (MC ROW HILL)
WIN '95 GR UPGRADE
COREL ART SHOW 6
MS 3D MOVIE MAKER
MS WORLD OF FLIGHT
MULTIMEDIA WORLD HISTORY
MULTIMEDIA REBETIKO
COREL OFFICE
ANIMATOR STUDIO WIN '95
CORELDRAW! 6 UPGRADE BUILD 169
LEARN TO SPEAK ENGLISH
AUTOROUTE EUROPA V3.0

ΤΙΤΛΟΙ 3DO

PRIMAL RAGE
SCRAMBLE COBRA
STAR FIGHTER
FLASH BACK
POED
STRIKER
NIGHT TRAP
D
HELL
MAZER
OUT OF THIS WORLD
PANZER GENERAL
REAL PINBALL
ROAD RASH
SEAL OF THE PHARAOH
SHANGAI
DRAG WARS
KILLING TIME
WOLFENSTEIN 3D
KILLER CORPS
BLADE FORCES
OFF WORLD INTERCEPTOR
3D ATLAS
NOVA STORM

ΤΙΤΛΟΙ PLAYSTATION

EXTREME GAMES
FIRESTORM
WORMS
FIFA '96
DOOM
HI-OCTANE
WARHAWK
TAKEN
STREET FIGHTER THE MOVIE
MORTAL KOMBAT III
RAYMAN
RIDGE RACE
THE RAVEN PROJECT
DESTRUCTION DERBY
KILEAK THE BLOOD
WIPEOUT
CRIME CRACKERS
NOVA STORM
RAPID RELOAD

ΕΚΘΕΣΗ: ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 60, ΜΟΣΧΑΤΟ, ΤΗΛ.: 9413109 - 9430114
ΕΔΡΑ: Ρ. ΦΕΡΑΙΟΥ 32, ΜΟΣΧΑΤΟ, ΤΗΛ.: 9308924 - 9380347
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο ΦΠΑ
ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

Amiga & CD-ROM

Μία νέα εποχή άρχισε...

Οσοι παρακολουθείτε την πορεία της Amiga κατά τη διάρκεια των τελευταίων δύο ετών, θα έχετε σίγουρα διαπιστώσει πως η επανάσταση των ψηφιακών δίσκων CD-ROM δεν άφησε ούτε την αγορά της ανεπηρέαστη ούτε τους χρήστες της αδιάφορους. Κρίνοντας και μόνο από τη γεωμετρική πρόοδο στο ρυθμό με τον οποίο αυξάνει ο αριθμός των νέων τίτλων που παρουσιάζονται στην αγορά – σε μηνιαία βάση –, κάποιος μπορεί εύκολα να συμπεράνει πως η Amiga δεν έμεινε πίσω και σε αυτήν τη σημαντική εξέλιξη στο χώρο της Πληροφορικής.

● του Σ. Σιόπουλου

Αλήθεια, ποιος θα πίστευε ότι σε ένα μικρό ασημένιο CD-ROM κρυβόταν το κλειδί για την ανακάλυψη μίας νέας διάστασης στον τρόπο με τον οποίο ψυχαγωγούμαστε, ενημερωνόμαστε και επικοινωνούμε; Πάσης φύσεως πληροφορίες και δεδομένα μπορούν με ασφάλεια να αποθηκευτούν σε ένα τέτοιο "μαγικό" δισκάκι: από ομιλία και πεντακάθαρο ψηφιακό ήχο μέχρι video και εικόνες υψηλής ευκρίνειας. Οταν μάλιστα όλα τα παραπάνω συνδυαστούν με έναν επιτυχημένο και φιλικό στο χρήστη συνδυασμό, έχουμε να κάνουμε με ένα πολύ ισχυρό πολυ-μέσο επικοινωνίας, επιμόρφωσης και ψυχαγωγίας: τα γνωστά σε όλους μας multimedia ή, επί το ελληνικότερον, "πολυμέσα".

Η επιλογή του κατάλληλου CD drive για την Amiga σας...

Η εγκατάσταση ενός CD-ROM drive στην Amiga σας δεν αποτελεί πια δύσκολη υπόθεση. Οποια Amiga και αν διαθέτετε (εκτός ίσως από την A1000), μπορείτε και εσείς να γίνετε μέλη της ολοένα αυξανόμενης κοινότητας των κατόχων CD drive ανά τον κόσμο. Στην εποχή μας, το ενδεικνυόμενο CD-ROM drive θα πρέπει να διαθέτει τα παρακάτω χαρακτηριστικά, τα οποία ισχύουν για κάθε υπολογιστή:

✔ Ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων: τουλάχιστον "διπλής ταχύτητας" (double-speed ή 300-320 KB/sec), αν και τα "τετραπλής ταχύτητας" (quad-speed ή 600-650 KB/sec) έχουν πλέον αρχίσει να γίνονται κοινός τόπος μεταξύ των χρηστών παγκοσμίως. Φυσικά, αν τα οικονομικά σας το επιτρέπουν, τίποτα δεν σας εμποδίζει να επενδύσετε και σε ένα από τα drives νέας γενιάς, δηλαδή "εξαπλής" ή ακόμη και "οκταπλής" ταχύτητας.

✔ Ταχύτητα προσπέλασης: 200 ms ή ακόμα λιγότερο.

✔ Υποστηριζόμενα πρότυπα: "XA [eXtended Architecture]", "Multisession", "Green/White Book/FMV" συμβατό.



Πέρα από τα παραπάνω, ας μην ξεχνάμε ότι το CD είναι σε θέση - λόγω της μεγάλης του χωρητικότητας (600 MB) - να προσφέρει ένα ιδανικό και φθηνό αποθηκευτικό μέσο για προγράμματα, utilities, public domain software, έτοιμες εικόνες και σχέδια (clip art), ψηφιοποιημένους ήχους (samples), μουσικά κομμάτια και modules, photo-CD φωτογραφίες, animations κ.ά. Αυτό σημαίνει ότι ένα CD-ROM μπορεί να προσφέρει σε όλους όσοι ασχολούνται - ερασιτεχνικά ή επαγγελματικά - με τα multimedia, το desktop publishing και το desktop video μία ανεξάντλητη πηγή χρήσιμου έτοιμου υλικού για τις δημιουργίες τους. Και φυσικά, όλοι οι χρήστες μπορούν να βρουν χρήσιμες τις συλλογές πάσης φύσεως προγραμμάτων και εφαρμογών.

Πέρα από τα προαναφερθέντα τεχνικά χαρακτηριστικά των CD drives που θα πρέπει να έχετε υπόψη για μία επιτυχημένη αγορά, είναι πολύ σημαντικό να αναφέρουμε τις δύο σημαντικότερες προϋποθέσεις για την επιτυχημένη "συνεργασία" της Amiga σας με ένα τέτοιο drive. Η πρώτη αφορά στον κατάλληλο τρόπο σύνδεσης του drive στην Amiga σας, ανάλογα με το μοντέλο. Η δεύτερη αφορά στο λογισμικό, το οποίο θα αναλάβει να "ενημερώσει" το λειτουργικό σύστημα της Amiga σας για το CD-ROM drive σας. Οπως καταλαβαίνετε, αναφερόμαστε σε ένα CD-ROM filing system. Ας εξετάσουμε αναλυτικότερα αυτές τις δύο προϋποθέσεις.

Καταρχήν, οι κλασικοί τρόποι σύνδεσης ενός CD-ROM drive στην Amiga είναι οι εξής:

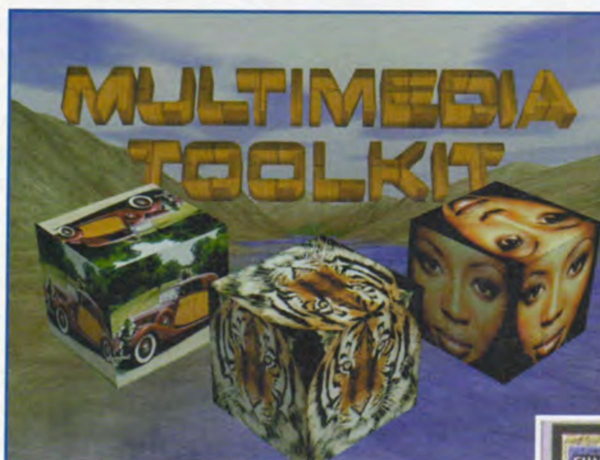
α) Μέσω ενός SCSI ή SCSI-II interface (ίσως πρόκειται για τον πλέον ενδεδειγμένο τρόπο).

β) Μέσω IDE ή Enhanced-IDE interface (επίσης γνωστό και ως ATAPI).

γ) Μέσω interface βασισμένου στην PCMCIA θύρα.

δ) Μέσω ενός custom interface κάποιας συγκεκριμένης εταιρίας.

Συνεπώς, η επιλογή του CD-ROM drive θα πρέπει να γίνει με βάση τις δυνατότητες του εκάστοτε μοντέλου Amiga, αναφορικά με τον τρόπο σύνδεσης ή, πιο απλά, ανάλογα με το τι είδους interface/controller θα χρησιμοποιήσουμε.



Στην πρώτη κατηγορία (SCSI/SCSI-II σύνδεση), είναι απαραίτητος ένας SCSI ή SCSI-II controller. Από όλες τις Amiga που κυκλοφόρησαν έως τώρα, μόνον η σειρά A3000 (desktop, Tower, Unix) περιλάμβανε ως standard το SCSI interface. Το ίδιο ισχύει βέβαια και στην περίπτωση της νέας A4000T από την Amiga Technologies, μόνο που το interface είναι πια το καλύτερο - και το ταχύτερο - SCSI-II. Για όλες τις υπόλοιπες Amiga, ο χρήστης θα πρέπει να προσθέσει ένα SCSI/SCSI-II interface ως έξτρα περιφερειακό.

Στη δεύτερη κατηγορία (IDE ή E-IDE σύνδεση), είναι απαραίτητη η ύπαρξη ενός IDE ή E-IDE interface. Αυτό σημαίνει ότι όλοι οι κάτοχοι AGA Amiga (καθώς επίσης και A600) μπορούν να εξυπηρετηθούν από ένα ATAPI CD-ROM, με την προϋπόθεση βέβαια της ύπαρξης του κατάλληλου software driver (περισσότερα για αυτό παρακάτω).

Η τρίτη κατηγορία είναι ευνόητο ότι αφορά μόνο στους κατόχους A600 και A1200, αφού μόνον αυτά τα μοντέλα είναι - προς το παρόν τουλάχιστον - εξοπλισμένα με PCMCIA θύρα.

Στην τέταρτη κατηγορία (custom interfaces) ανήκουν λύσεις κάποιων εταιριών με συγκεκριμένο συνδυασμό controller και drive, ως λύση-"πακέτο". Η πιο χαρακτηριστική περίπτωση στην Amiga αφορά στον Tandem controller - της Alfa Data - σε συνδυασμό με τα CD drives της Mitsumi.

Οπως όλοι γνωρίζουμε, το hardware είναι άχρηστο χωρίς το ανάλογο συνοδευτικό software. Στην περίπτωση των CD-ROMs, χρειαζόμαστε αφ' ενός μεν τους κατάλληλους drivers (DOS.drivers), οι οποίοι αναλαμβάνουν να προσθέσουν ('mount') το CD drive σας στις "συσκευές" ('devs') που βρίσκονται διαθέσιμες στο σύστημά σας, αφ' ετέρου δε ένα filing system ("σύστημα αρχειοθέτησης"), κατάλληλο για τη χρήση του CD-ROM και την αναγνώριση λειτουργιών ή προτύπων που αυτό υποστηρίζει (λ.χ. Audio, PhotoCD κ.λπ.). Υπάρχουν αρκετά CD-ROM filing systems για την Amiga τόσο commercial όσο και shareware, αν και σχεδόν όλα καλύπτουν αποκλειστικά SCSI λύσεις.

Πρόσφατα, πάντως, η γνωστή αγγλική εταιρία Blittersoft άρχισε να διαθέτει στην αγορά έναν πρώην shareware driver επίσης για ATAPI CD-ROMs. Αξίζει εξάλλου να αναφερθεί πως η τελευταία έκδοση του AmigaDOS, η 3.1, περιλαμβάνει ως standard υποστήριξη για CD-ROM μέσω των κατάλληλων drivers και ενός επαρκούς - αν και απλοϊκού - filing system. Το γνωστότερο και πιο αξιόπιστο commercial CD-ROM filing system για την Amiga είναι το AsimCDFS από την καναδική εταιρία Asimware Innovations. Η πιο πρόσφατη έκδοση είναι η 3.4 και περιλαμβάνει υποστήριξη για δίσκους που ακολουθούν τα εξής πρότυπα:



- ISO-9660 (το πιο κοινό και τυποποιημένο format)
- High Sierra (παλαιότερο και πιο σπάνιο πλέον format)
- Mac HFS (το Hierarchical File System που συναντάμε στο Mac)
- CDDA ή CD Audio (πρόκειται για τα κοινά CD μουσικής)
- Kodak PhotoCD
- CD32/CDTVbootable discs (εξομοίωση του Amiga CD32/CDTV)

Γνωστό και εξίσου αξιόπιστο είναι το shareware CD file system με το όνομα AmiCD-ROM FS, από τον Γερμανό Frank Munkert, το οποίο υποστηρίζει και αυτό τα παραπάνω formats και εγκαθιστά το CD σας ως το νέο drive "CD0" στο συρτάρι "devs/dosdrivers" του σκληρού σας δίσκου. Σε αυτό το σημείο, θα πρέπει να τονίσουμε για πολλοστή φορά πως θεωρούμε αναγκαία την ύπαρξη σκληρού δίσκου, καθώς επίσης και λειτουργικού συστήματος τουλάχιστον 2.04 ή ανώτερου.

Με την προϋπόθεση πως έχετε πλέον εξοπλιστεί με όλα τα παραπάνω και έχετε εγκαταστήσει σωστά το ανάλογο software, είστε πλέον έτοιμοι να ανακαλύψετε και εσείς τη μαγεία του CD-ROM μέσα από δεκάδες τίτλους που κυκλοφορούν, όπως αυτοί που πρόκειται να σας παρουσιάσουμε.

Εάν κάποιος, στο τέλος της δεκαετίας του '80, ισχυριζόταν ότι η Nintendo θα αποτελούσε στο μέλλον μία εταιρία-κλειδί στην καθιέρωση νέων προτύπων στο χώρο της οικιακής ηλεκτρονικής διασκέδασης, το σίγουρο είναι ότι μάλλον δεν θα τον έπαιρναν στα σοβαρά.

Ενώ, λοιπόν, βρισκόμασταν στο τέλος του '93 και ενώ διαφαινόταν από τα πρώτα προϊόντα που εμφανίζονταν ότι η εποχή των 32bit κονσολών άρχιζε να ανατέλλει, εμφανίστηκε το εξής παράξενο: Αν και όλες σχεδόν οι εταιρίες του χώρου διαφήμιζαν την κυκλοφορία των επερχόμενων, πανίσχυρων υπολογιστικά, κονσολών, η Nintendo τηρούσε "σιγήν ιχθύος". Φωτογραφίες και χαρακτηριστικά των 32bit συστημάτων τους έδωσαν στη δημοσιότητα εταιρίες όπως οι Sega, Sony και Nec, κάνοντας αρκετούς να ανυπομονούν για την άφιξη του... μέλλοντος. Ωστόσο, η παράξενη ηρεμία που επικρατούσε στο στρατόπεδο της Nintendo άρχισε να υποχωρεί και να παραχωρεί τη θέση της σε φήμες που την ήθελαν να συνεργάζεται με την SGI για την παρουσίαση, εντός του του 1995, μιας 64bit κονσόλας με χαρακτηριστικά που όμοιά τους δεν μπορούσε καμία ανταγωνιστική κονσόλα να έχει! Το όνομα αυτής ήταν άκρως αποκαλυπτικό: ULTRA 64.

Η μυστικοπάθεια της Nintendo και οι ολοένα αυξανόμενες φήμες για το χρόνο παρουσίασης και τα χαρακτηριστικά του Ultra 64 κυριαρχούσαν για πολύ καιρό, ενώ όλοι περίμεναν την έκθεση Shoshinkai Show στην Ιαπωνία όπου και θα παρουσιαζόταν το περιβόητο μηχάνημα. Πέρα από αυτό, η πρώιμη παρουσίαση δύο παιχνιδιών για το Ultra 64 στα coin-op (Killer Instinct και Cruis'n'USA) έκανε αρκετούς να ανυπομονούν για την άφιξη της ημέρας της επίσημης παρουσίασης του μηχανήματος. Το πλήρωμα του χρόνου, τελικά, ήρθε. Κυρίες και κύριοι, το Ultra 64 είναι πλέον γεγονός!!! Τα τεχνικά του χαρακτηριστικά, όπως φαίνεται και στο μικρό ένθετο, είναι αρκετά εντυπωσιακά αλλά και... προκλητικά για τους φανατικούς gamers. Ας δούμε όμως από κοντά αυτό το μικρό τεχνολογικό θαύμα.

Εμφανισιακά, το μηχάνημα είναι ένα μικρό, ορθογώνιο, μαύρο, πλαστικό κουτί, με μία είσοδο για cartridge στο επάνω μέρος, τέσσερις control θύρες στο μπροστινό μέρος (για σύνδεση μέχρι και τεσσάρων joypads - κάτι που σημαίνει ότι θα πρέπει να αναμένονται αρκετά multiplayer παιχνίδια) και μία θύρα audio/video μαζί με την είσοδο τροφοδοσίας, στο πίσω μέρος του μηχανήματος. Αν και δεν υπάρχουν επιπλέον θύρες επέκτασης στις πλευρές του μηχανήματος, ωστόσο υπάρχει μια θύρα στο κάτω μέρος του Ultra 64, η οποία θα χρησιμοποιηθεί για τη σύνδεση με μια νέα οπτική μονάδα ανάγνωσης, όταν αυτή θα είναι διαθέσιμη.



ULTRA 64
Η απάντηση της NINTENDO

Το Ultra 64 αναμένεται να κυκλοφορήσει επίσημα στην Ιαπωνία τον Απρίλιο του 1996 σε τιμή μικρότερη των 250 δολαρίων, ενώ οι τιμές των παιχνιδιών που θα κυκλοφορήσουν σε cartridges θα κυμαίνονται μεταξύ 60 και 70 δολαρίων (τιμές Η.Π.Α.). Οσον αφορά στη χωρητικότητα των cartridges, η μικρότερη θα είναι 64 ΜΒ, ενώ η μεγαλύτερη 256 ΜΒ.

Αν και δεν έχουν δοθεί πολλές λεπτομέρειες για την οπτική αποθηκευτική μονάδα που σχεδιάζει η Nintendo, θα πρόκειται για μια νέα κατασκευή που θα επιτρέπει τη χρήση ενός νέου είδους cartridge με χωρητικότητα 64 ΜΒ και ταχύτητα προσπέλασης 1 ΜΒ ανά δευτερόλεπτο. Η προσωρινή ονομασία της συσκευής είναι 64DD και ξεπερνά τους περιορισμούς που θέτουν οι μονάδες CD-ROMs, αφού επιτρέπει ανάγνωση αλλά και εγγραφή δεδομένων στο cartridge!



Αυτό σημαίνει ότι πολύ γρήγορα, με την εμφάνιση του Ultra 64, θα αρχίσουν να εμφανίζονται δημιουργικά προγράμματα και εφαρμογές, μέσω των οποίων ο παίκτης θα μπορεί να μεταβάλλει τα χαρακτηριστικά όσων παιχνιδιών το επιτρέπουν! Ηδη, έχει ακουστεί το όνομα ενός πακέτου ζωγραφικής, του 3D Mario Paint, με το οποίο ο παίκτης θα μπορεί να αλλάζει χαρακτηριστικά όσων παιχνιδιών το επιτρέπουν!

Ειδική αναφορά θα πρέπει να γίνει στο joypad του Ultra 64, το οποίο έχει σχεδιαστεί με αρκετά έξυπνο και λειτουργικό τρόπο. Εφοδιασμένο με τρεις λαβές και αρκετά νέα κουμπιά, το joypad προσφέρει σε συνδυασμό τις υπηρεσίες των "κλασικών" joypads και joysticks.



Εκτός από το γνωστό "σταυρόνημα" στην αριστερή λαβή, υπάρχει και ένα μικρό αναλογικό joystick στη μεσαία! Αυτό σημαίνει ότι υπάρχουν τρεις εντελώς διαφορετικοί τρόποι χρησιμοποίησης του joypad από τον παίκτη. Χρησιμοποιώντας τη μεσαία και δεξιά λαβή, ο παίκτης έχει τον καλύτερο δυνατό έλεγχο για τρισδιάστατα παιχνίδια. Κρατώντας την αριστερή και μεσαία λαβή παρέχεται απόλυτη ευκολία χειρισμού για τους δεξιόχειρες. Τέλος, η χρήση της αριστερής και δεξιάς λαβής δίνει τον κλασικό έλεγχο - τον τόσο γνώριμο από το joypad του SNES.



Τα γνωστά από το SNES left και right κουμπιά υπάρχουν και εδώ, ενώ την πρώτη του εμφάνιση κάνει και ένα νέο Z κουμπί στο κάτω μέρος της μεσαίας λαβής, με προφανή τη χρήση του σε τρισδιάστατα παιχνίδια. Τα τέσσερα κίτρινα κουμπιά στη δεξιά λαβή μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την αλλαγή της προοπτικής και της οπτικής γωνίας του παίκτη μέσα στο παιχνίδι.



Επάνω στο joypad υπάρχει ένα cartridge slot, το οποίο θα επιτρέπει την αποδοχή μιας κάρτας παρόμοιας με την αντίστοιχη memory card του Playstation. Αυτό σημαίνει ότι ο παίκτης θα μπορεί να παίξει ένα παιχνίδι στο σπίτι του, να σώσει κάποιες πληροφορίες για το game status στην κάρτα και μετά να πάρει το joypad με την κάρτα



και - αφού τα συνδέσει στο μηχάνημα ενός φίλου του - να συνεχίσει το παιχνίδι με τα δικά του χαρακτηριστικά! Από ό,τι φαίνεται, το χειριστήριο θα είναι διαθέσιμο σε τρεις χρωματισμούς (όπως και τα πιο πρόσφατα Gameboy). Φυσικά, μια καλή κονσόλα συνοδεύεται πάντα και από καλά παιχνίδια. Ετσι, λοιπόν, μαζί με το Ultra 64 υπήρχαν στην έκθεση περί τα δώδεκα παιχνίδια (όχι ολοκληρωμένα, αλλά στο τελικό στάδιο κατασκευής τους) που σίγουρα θα άφηναν άφωνους όσους τα έβλεπαν.









Το Super Mario 64 είναι η... τρισδιάστατη συνέχεια του Super Mario με ανανεωμένο gameplay, λόγω του νέου πραγματικού περιβάλλοντος στο οποίο περιπλανιέται ο Mario. Οπως πιστεύουν αρκετοί, είναι το παιχνίδι που θα τινάξει στα ύψη τις πωλήσεις της νέας κονσόλας, όταν καταστεί διαθέσιμη ευρέως στο εμπόριο. Το παιχνίδι αυτό σηματοδοτεί, από ό,τι φαίνεται, την έναρξη μιας νέας εποχής και μιας νέας γενιάς παιχνιδιών. Με ήρωα το γνωστό Mario και με δράση που εξελίσσεται σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον, το παιχνίδι θα απαιτεί πέρα από τα καλά αντανακλαστικά των παικτών και τη χρήση της φαντασίας τους, αφού η μετάβαση από τις κλασικές δύο στις τρεις διαστάσεις θα εμφανίζει νέα στοιχεία στο gameplay που δύσκολα θα μπορούσαν να υπάρξουν σε προηγούμενα παιχνίδια.



Οι άλλοι τίτλοι είναι οι: Kirby ball 64, Pilot Wings 64, Goldeneye 007, StarFox 64, Legend of Zelda 64, Blast Dozer, Star Wars-Shadow of the Empire, Wave Race 64, Body Harvest, Buggy Boogie και Super Mario Kart. Προτού καλά-καλά μεσουρανήσει το άστρο των 32bit συστημάτων, η Nintendo εισάγει εντυπωσιακά την εποχή των 64bits. Το μόνο που μένει να δούμε είναι η θέση που θα κατακτήσει η νέα υπερκονσόλα στις προτιμήσεις των απανταχού gamers.

Νίκος Ελευθεριάνος

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

ΕΙΔΟΣ CPU: MIPS R4000 64bit RISC CPU
ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ CPU: 93.75 MHz
ΜΝΗΜΗ: Rambus D-RAM 36 Mbit
ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ: 4500 Mbits/sec (μέγιστη)
ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ: SP (sound & graphics processor) και DP (pixel drawing processor) στα 62.5 MHz
ΑΝΑΛΥΣΗ: 256x224 έως 640x480 χωρίς flickering
ΧΡΩΜΑΤΑ: 32bit RGBA pixel color frame buffer με έξοδο 24bit color video
ΓΡΑΦΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ: Z buffer, anti-aliasing, realistic texture-mapping, tri-linear filtered mipmap interpolation, perspective correction, environment mapping
ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ: 10.23x7.48x2.87 (σε ίντσες)
ΒΑΡΟΣ: 2.42 pounds
(Τα χαρακτηριστικά αυτά δόθηκαν από την ίδια την Nintendo και ίσχυαν μέχρι τις 24 Νοεμβρίου 1995.)



ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΤΗΣ ΑΘΗΝΑΣ

GAMERS CLUB

RENT-A-GAME
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ - ΠΩΛΗΣΕΙΣ

Η ΜΕΓΑΛΗ ΔΥΝΑΜΗ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ ΤΩΝ VIDEOGAMES

NEW RELEASES

KILLER INSTINCT .... SNES
YOSHI'S ISLAND .... SNES
MICKIE & MINIE .... SNES
STRIKER .... MD, GG, SN, GB
PRIMAL RAGE .... MD, SN, GG
WATERWORLD .... MD, SNES
WEAPON LORD .... SNES, MD
PORKEY HOLIDAYS .... SN
BATMAN FOREVER .... MD, SN
ZERO KAMIKAZE SQUIREL .... MD, SN
DONKEY KONG 2 .... SNES
VAMPIRES KISS .... SN
MANCHESTER FOOTBALL
FEVER PITCH .... MD, SN
ADAPTORS MD 7.900
6-BUTTON JOYPAD MD 5.000
6-BUTTON JOYSTICK SN 9.900
POWER RANGER THE MOVIE ...... MD
SKIDMARKS .... MD

THEME PARK .... MD, SNES
INT. SOCCER DELUXE .... SN
FIFA 96 .... MD SN
EARTHWORM JIM 2 .... MD SN
LOONEY BASKET .... SNES
TIME COP .... SNES
COMIX ZONE .... MD
TOTAL FOOTBALL .... MD
AERO ACROBAT 2 .... MD, SN
BATMAN & ROBIN .... MD
VR TROOPERS .... MD
DEMOLITION MAN .... SN, MD
CHAOTIX 32X
CHRONO TRIGGER .... SN
ADAPTORS SNES 8.900
6-BUTTON JOYPAD SN 5.000
PHANTOM 2040 .... SN, ND
MD WORMS .... MD, SN
DEEP SPACE NINE .... MD

MORTAL KOMBAT 3 .... MD, SN
MICROMACHINES 96 .... MD
NBA LIVE 96 .... MD SN
GARFIELD .... GG, MD
NBA GIVE-N-GO .... SNES
DOOM .... SNES, 32X
NHL 96 .... MD
WWF COIN OP .... MD
JUDGE DREDD .... MD, SN, GB,
BREATH OF FIRE II .... SNES
REVOLUTION X .... MD
BEAVIS & BUTTHEAD
STELLAR ASSAULT 32X
NBA JAM T.E 32X
MEGAMAN 7 .... SNES
URBAN STRIKE .... SNES
MAUI MALLARD .... MD
PHANTASY STAR IV .... MD
DIRT TRAX FX .... SNES

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

3DO

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ
CAPTAIN QUAZER
DEADLY SKIES
CREATURE SHOCK
ELEVENTH HOUR
BALLZ
DAEDALUS ENCOUNTER
BLADE FORCE
KILLING TIME
DRAGON LORE
CYBERIA
PO'ED
BC RACERS - USA
THE DRAGON - USA
FIRE WOLVES - USA
SPACE HULK
KILLING TIME
PRIMAL RAGE
SHOCKWAVE II
LOST EDEN
ALONE IN THE DARK 2
STRIKER
VIRTUOSO
TRIP D
FOES OF ALLI
DOOM
CREATURE SHOCK
ΚΑΙ ΑΛΛΟΙ 70 ΤΙΤΛΟΙ

SONY PSX

CRAZY IVAN
ALONE IN DARK 2
PHILOSOMA
RAVEN PROJECT
REVOLUTION X
TWISTED METAL
JOHNNY BAZZOOKA
ACTUA SOCCER
WARRHAMER
ASSAULT RINGS
CHAOS CONTROL
TITAN WARS
STARBLADE ALPHA
JUPITER STRIKE
PANZER GENERAL
RAYMAN (PAL)
NOVA STORM (ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ)
RIDGE RACER (ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ)
TEKKEN (ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ)
TOSHINDEN (ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ)
VICTORY ZONE
GUNNERS HEAVY
STREET FIGHTER
ZERO DIDNE
CRIME CRACKER
FIGHTING STICKS
NBA JAM T.E. (ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ)
STREET FIGHTER-THE MOVIE (ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ)
WINNING ELEVEN (ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ)
BOXERS ROAD
WIPEOUT
DEMOLITE'M DERBY
MORTAL KOMBAT III (ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ)
RAIDEN PROJECT
WIPEOUT
DOOM
FIFA 96
MORTAL KOMBAT 3
STRIKER
WORMS

JOYPADS

6 PLAYER ADAPTOR
CONVERTER - JAP, USA, EUROPE
8-BUTTON JOYPAD - 11.900
MEMORY CARD

SATURN

SIMCITY
MYST
SEGA RALLY PAL
RAVEN PROJECT
MAXIMUM SURGE
GEX
STREET FIGHTER ZERO
MYSTERIA
BASKETBALL
VIEWPOINT
WING ARMS
FIFA 96
HI OCTANE
PRETTY FIGHTER X
BATTLE MASTERS
VIRTUAL FIGHTERS REMIX
DAYTONA USA
CLOCKWORK KNIGHT 2
ASTAL
BUG
GRAND CHASER
SUIKO EMBRO
MAGIC KNIGHT
SLAM DUNK
DIGITAL PINBALL
VIRTUAL HYDLIDE
STREET FIGHTER-THE MOVIE
PANZER DRAGOONI
ROBOTICA (ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ)
SHINOBI X (PAL)
6 PLAYERS ADAPTOR
FIGHTING STICK
JOYPADS
SATURN WHEEL
CONVERTERS - JAP, USA, EUROPE
6-BUTTON JOYPAD
DATEL ACTION REPLAY
VIRTUA STICK

HARDWARE

- **SONY PLAYSTATION +DEMO DISK + ΕΓΓΥΗΣΗ 1 ΕΤΟΥΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑΣ** 89.900
- **SEGA MEGA DRIVE II +1 ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΔΩΡΟ** 25.350
- **SEGA SATURN +ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΠΙΛΟΓΗΣ** 126.300
  ΧΩΡΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ 108.500
- **SUPER NINTENDO**
  ΧΩΡΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ 29.600
  ΜΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙ 36.500
- **PANASONIC FZ-10 ΕΥΡΩΠΑΙΚΟ +2 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ** 84.000
- **GOLD STAR 3DO +3 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΩΡΟ** 74.000

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%

THE FUTURE IS HERE



ΑΘΗΝΑ
Λ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ 31 & ΜΟΥΣΤΟΞΥΔΗ - ΤΗΛ.: 6439824

ΜΑΡΟΥΣΙ
ΣΠ. ΛΕΚΚΑ 5 - ΤΗΛ.: 8027539

ΠΑΓΚΡΑΤΙ ΦΙΛΟΛΑΟΥ 123 - ΤΗΛ.: 7014676

ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΓΡΥΠΑΡΗ 53 - ΤΗΛ.: 9596262 9594100,

ΠΕΙΡΑΙΑΣ
ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 177 - ΠΑΣΑΛΙΜΑΝΙ - ΤΗΛ.: 4226492

COOL WORLD SHOP
ΙΩΑΝΝΙΝΑ- ΔΩΔΩΝΗΣ71
ΤΗΛ:0651-40533

Η στήλη επανέρχεται δριμύτερη και στο εξής, κάθε μήνα, θα σας ενημερώνει για τα σημαντικότερα γεγονότα στο χώρο της κονσόλας, θα σας παρουσιάζει προσφορές καταστημάτων για οικονομικές αγορές και γενικά έχει ως σκοπό να προστατέψει το ατομικό εισόδημα. Θα ξεκινήσουμε με μια έρευνα ξένου περιοδικού του χώρου, στο οποίο παρουσιάστηκαν τα καλύτερα αλλά και τα χειρότερα παιχνίδια της χρονιάς. Σε πολλά μας βρίσκει σύμφωνους, σε άλλα όμως έχουμε τις διαφωνίες μας, όπως επίσης μπορείτε να έχετε και εσείς τις δικές σας. Ετσι είναι αυτά. Ακολουθεί η παρουσίαση ενός καταπληκτικού mini ηχοσυνόλου της AIWA, που θα τρελάνει κόσμο.

Στο θέμα μας τώρα.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ VIRTUAL BOY

Το φανταστικό τρισδιάστατο Red Alarm. Βέβαια, σε εμάς άρεσε και το πάρα πολύ καλό Pinball.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ GAMEBOY

Ε, αυτό δα έλειπε να μην είναι το τρομερό Donkey Kong Land.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ GAME GEAR

Το Super Return of the Jedi, για την ποιότητα των γραφικών στην LCD οθόνη και τον άψογο χειρισμό.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ SEGA CD

Ενα άψογο adventure game που σπάνια συναντάμε σε κονσόλες, το ατμοσφαιρικό Lunar: Eternal Blue.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ 32X

ΑΞΙΖΟΥΝ ΤΑ ΛΕΦΤΑ ΤΟΥΣ

Πολλά από τα παιχνίδια που κυκλοφορούν αποτελούν μια καλή αγορά, άλλα πάλι δεν αξίζουν ούτε της προσοχής σας.

• του U. Grelloni

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ SNES

Το αμερικανικό περιοδικό ψήφισε το πολύ καλό adventure Chronotrigger. Καλό, αλλά εμείς θα προτιμούσαμε το Donkey Kong 2.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ MD

Το Vectorman, ο καινούριος ήρωας της Sega, κατάφερε να κερδίσει τις καρδιές όλων μας.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ COIN-OP

Το ξένο περιοδικό έδωσε το βραβείο στο πολύ καλό Tekken 2, λόγω των πανέμορφων γραφικών και των άψογων κινήσεων. Πολύ καλό το Tekken, αλλά εδώ στο γραφείο οι τέσσερις από τους πέντε συντάκτες ψήφισαν Virtua Fighter 2.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ PLAYSTATION

Το καταπληκτικό από πλευράς γραφικών, μουσικής, ηχητικών εφέ Twisted Metal.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ SATURN

Το παιχνίδι που ήδη από την εισαγωγή αλλά και κατά τη διάρκειά του κερδίζει το χρήστη δεν θα μπορούσε να ήταν άλλο από το καταπληκτικό Panzer Dragoon.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ 3DO

Ε, μη μου πείτε ότι δεν το περιμένατε; Ναι, ναι, ο τρομερός GEX.



Το Virtua Fighter! Πραγματικά το έχετε δει στο 32X; Είμαι σίγουρος ότι, αν σας κρύψουν το μηχάνημα που τρέχει το πρόγραμμα, θα νομίσετε ότι βλέπετε την έκδοση για Saturn.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ NEO-GEO

Χωρίς ενδοιασμούς το τρομερό beat'em up King of Fighters '95.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ JAGUAR

Το ξένο περιοδικό ψήφισε το πολύ καλό Cannon Fodder. Αυτή η επιλογή ως ένα βαθμό μάς βρίσκει σύμφωνους, ωστόσο θα προτιμούσαμε το καταπληκτικό Rayman.

Αυτά ήταν τα καλύτερα παιχνίδια κάθε μηχανήματος που κυκλοφόρησαν προς το τέλος του '95 και αρχάς της νέας χρονιάς. Στο επόμενο τεύχος θα έχετε τη δυνατότητα να δείτε ποια είναι τα καλύτερα παιχνίδια κατά είδος ανεξάρτητου μηχανήματος.



AIWA CSD-GM1

Οχι, δεν είναι ο ΕΤ ο εξωγήινος, ούτε το καλαθάκι της γιαγιάς... :-) Πρόκειται για έναν φορητό πολυμορφικό player που, όπως θα περιμένετε, μας έρχεται από την Ιαπωνία. Η εμφάνιση του Aiwa CSD-GM1 είναι σίγουρα πρωτότυπη και τραβάει τα βλέμματα σαν μαγνήτης. Βέβαια, εκεί όπου όλοι μένουν με ανοικτό το στόμα είναι όταν μαθαίνουν τι ακριβώς κάνει! Στο κυρίως σώμα του, εκτός από ένα μεγάλο χερούλι για την εύκολη μεταφορά του, υπάρχουν δύο μεγάλα ηχεία, ένα CD-ROM drive, ενώ μπροστά υπάρχει κανονικό κασετόφωνο και ραδιόφωνο. Στο κάτω μέρος υπάρχει μια υποδοχή για cartridge και υποδοχές για joypads. Στην υποδοχή αυτή μπορεί να δεχθεί οποιοδήποτε παιχνίδι του Megadrive, μαζί βέβαια με τα ανάλογα joypads. Οι εκπλήξεις όμως δεν σταματούν εδώ. Εκτός από CD ήχου, το Aiwa μπορεί να αναπαράγει και CD με γραφικά και παιχνίδια του Mega CD 2! Ετσι, με έναν σμπάρο έχετε... ένα κασετόφωνο, ένα ραδιόφωνο, ένα CD player μουσικής, ένα CD player γραφικών, ένα Megadrive και ένα Mega CD 2. Στο πίσω μέρος του υπάρχει AV έξοδος για σύνδεση με τηλεόραση ή στερεοφωνικό. Ακόμα υπάρχει υποδοχή για μικρόφωνο, ώστε να δοκιμάζετε τις δυνατότητές σας στο τραγούδι ανά πάσα στιγμή.



Λόγω του ότι δεν υπάρχουν πλήκτρα ελέγχου του CD, μόλις βάλετε ένα CD στο drive, θα εμφανιστεί στην τηλεόραση ή το monitor σας ένα control panel.

Γίνεται αυτόματη αναγνώριση του είδους του CD που τοποθετήσατε. Σε περίπτωση που θέλετε να αναπαράγετε CDs ήχου ή γραφικών, μέσω του control panel μπορείτε να επιλέξετε το κομμάτι που επιθυμείτε να δείτε ή να ακούσετε, να ψάξετε για ένα συγκεκριμένο κομμάτι ή να επαναλάβετε κάποιο άλλο και γενικά υπάρχουν όλες οι γνωστές επιλογές από τα κανονικά CD players ήχου. Ο χειρισμός του control panel γίνεται μέσω ενός joypad που διατίθεται μαζί με το Aiwa και είναι συμβατό με τα joypads των Megadrive και Mega CD. Στο κουτί του, εκτός από το joypad, περιλαμβάνονται ένα παιχνίδι για Mega CD και τα απαραίτητα καλώδια συνδέσεων.

Μπορεί να λειτουργήσει τόσο με ρεύμα όσο και με μπαταρίες, αλλά η χρησιμοποίηση των τελευταίων μάλλον είναι ασύμφορη. Χρειάζεται οκτώ αλκαλικές μπαταρίες, οι οποίες με μέτρια χρήση του CD αδειάζουν σχετικά γρήγορα. Λόγω του ότι το συγκεκριμένο player απευθύνεται στην ιαπωνική αγορά, εκτός ενός adaptor για 220V ρεύμα θα χρειαστείτε και μερικές γνώσεις ιαπωνικών για να διαβάσετε το manual. Ομως η εμφάνιση και οι δυνατότητες του Aiwa CSD-GM1, όπως επίσης ο απλός χειρισμός του και η λογική τιμή του, θα σας βάλουν σίγουρα σε πειρασμό για την απόκτησή του.

Το Aiwa CSD-GM1 βρήκαμε στο κατάστημα Teleclub του Πειραιά.

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ MEGA DRIVE ΑΠΟ INFO-WORLD

FLASHBACK	5.900
OUT RUNNERS	3.500
PRO MOVES SOCCER	4.500
THUNDER FORCE III	2.900
BATTLE GOLFER	2.900
CRACK DOWN	2.900
SHINOBI	2.900
INSECTOR-X	2.900
CURSE	2.900
RAMPART	6.500

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΑΠΟ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ GAMERS CLUB

SUPER NES		MEGA DRIVE	
MAGIC BOY	5.900	CHIKI CHIKI BOYS	3.900
TINY TOONS	5.900	POWERMONGER	3.900
BATTLETOADS	5.900	BATMAN	3.900
NBA JAM	9.900	RISKY WOODS	2.900
DOUBLE DRAGON	4.900	SONIC	900
HOME ALONE	4.900	TOKI	2.900
DUNKSHOT	4.900	ALTERED BEAST	2.900
FINAL FIGHT	4.900	SHADOW OF BEAST	2.900
KRUSTY FUNHOUSE	4.900	SONIC 2	3.900



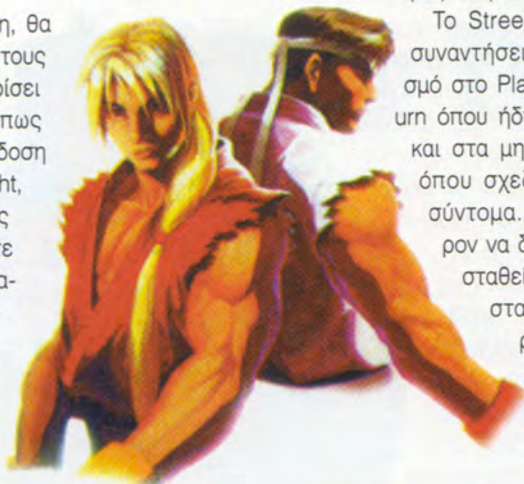
SOFTWARE FLASH

STREET FIGHTER ALPHA

Η οικογένεια των παιχνιδιών που ο τίτλος τους περιέχει τις λέξεις "Street Fighter" έχει γίνει πλέον τόσο πολυπληθής που η Capcom αντιμετωπίζει ένα πολύ σημαντικό πρόβλημα: οι μονοψήφιοι αριθμοί έχουν εξαντληθεί! Ευτυχώς, όμως, οι ιθύνοντες βρήκαν τη λύση. Χρησιμοποίησαν γράμματα για αριθμούς έκδοσης και έτσι υπάρχει χώρος για άλλους είκοσι πέντε διαδόχους μέχρις ότου ξαναπαρουσιαστεί αντίστοιχο πρόβλημα.



Περνώντας τώρα στη δράση, θα συναντήσουμε αρκετούς από τους χαρακτήρες που είχαμε γνωρίσει σε παλαιότερες εκδόσεις όπως τον Birdie από την αρχική έκδοση και τον Guy από το Final Fight, αλλά και μερικούς καινούριους όπως οι Charlie και Rose. Είτε παλιοί, όμως, είτε νέοι οι χαρακτήρες έχουν επανασχεδιαστεί, λαμβάνοντας κάπως υπερφυσικές διαστάσεις και αίσθηση καρτούν. Η αλλαγή αυτή σίγουρα προκαλεί αίσθηση, μια και σε όλα τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς οι γραφίστες της Capcom προσπαθούσαν να δώσουν στους χαρακτήρες όσο πιο ρεαλιστική μορφή μπορούσαν. Αποτελεί, όμως, μια πνοή ανανέωσης στο κάπως "γερασμένο" μοντέλο του Street Fighter.



Υπάρχουν, τέλος, κάποιες αλλαγές στο χειρισμό όπως η βελτίωση των αμυντικών κινήσεων και η δυνατότητα για τουλάχιστον δύο θανατηφόρες κινήσεις ανά επίπεδο.

Το Street Fighter Alpha θα συναντήσει σκληρό ανταγωνισμό στο Playstation και το Saturn όπου ήδη κυκλοφορεί, αλλά και στα μηχανήματα αιθουσών όπου σχεδιάζεται να φτάσει σύντομα. Θα είναι ενδιαφέρον να δούμε πόσο καλά θα σταθεί έναντι των τρισδιάστατων παιχνιδιών παρόμοιας θεματολογίας που κυκλοφορούν...

DEFCON 5

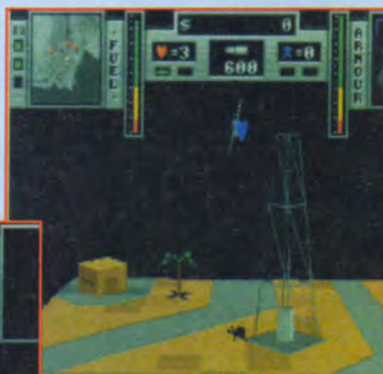
"Θα είναι μια τυπική εγκατάσταση λογισμικού ασφαλείας. Δεν θα συναντήσεις κανένα απολύτως πρόβλημα." Με αυτά τα λόγια σάς είχαν περιγράψει από την εταιρία (όπου εργάζεστε ως προγραμματιστής) τη νέα σας αποστολή, αλλά όλοι ξέρουμε ότι κάθε εγκατάσταση λογισμικού διαρκεί περισσότερο από ό,τι υπολογίζεται. Ευτυχώς, δεν είναι όλες τόσο επικίνδυνες για τη ζωή σας όσο αυτή που αναλαμβάνετε στο Defcon 5.

Στο νέο δημιούργημα της Data East πολλά δείχνουν να είναι εναντίον σας: εχθρικά σκάφη θα σας επιτεθούν, στρατιώτες θα προσπαθήσουν να σας βγάλουν από τη μέση και τα υπολογιστικά συστήματα δεν είναι και τόσο φιλικά προς το χρήστη, δηλαδή εσάς. Αν καταφέρετε να συνεργαστείτε μαζί τους, θα μπορέσετε να προγραμματίσετε τα αυτόματα πυροβόλα, ώστε να στοχεύουν στα επιτιθέμενα αεροσκάφη προκειμένου να τα καταστρέψουν εγκαίρως. Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό για την επιβίωσή σας, γιατί τα σκάφη που θα ξεφύγουν θα αποβιβάσουν στρατεύματα που θα προσπαθήσουν να σας εντοπίσουν και να σας εξολοθρεύσουν. Το τελευταίο σας όπλο σε αυτές τις περιπτώσεις είναι μια στρατιά από μηχανοκίνητους στρατιώτες, τους οποίους μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να αναχαιτιστούν οι εχθροί, ωστόσο οι πιθανότητές σας είναι λίγες και λιγοστεύουν ακόμη περισσότερο με κάθε αντίπαλο σκάφος που ξεφεύγει.

Το μεγαλύτερο μέρος της δράσης φαίνεται σε προοπτική πρώτου προσώπου, θυμίζοντας αρκετά το Doom. Θα ήταν, όμως, λάθος να συσχετίσουμε υπερβολικά τα δύο παιχνίδια. Το Defcon 5 είναι πιο ατμοσφαιρικό και αρκετά πιο περίπλοκο από το Doom, στο οποίο απλώς εξολοθρεύετε τους αντιπάλους σας.

ZEEWOLF

Φανταστείτε να έχετε στη διάθεσή σας το τελειότερο ελικόπτερο στον κόσμο, εφοδιασμένο με τα καλύτερα οπλικά συστήματα που έχει δημιουργήσει η σύγχρονη τεχνολογία και μαζί με αυτό ένα σωρό από άλλα πολεμικά οχήματα όπως ένα άρμα μάχης, ένα μεταφορικό ελικόπτερο και μία τορπιλάκατο, όλα εξοπλισμένα με ιδιαίτερα "εκρηκτικά" δώρα για τους αντιπάλους σας. Καταπληκτική συλλογή δεν θα ήταν; Επειδή, όμως, θα ήταν κρίμα να σκουριάζει όλος αυτός ο εξοπλισμός, η οργάνωση Ecliptico φρόντισε να θέσει όλον τον κόσμο υπό τις διαταγές της.





Για την υλοποίηση του σχεδίου της, η Ecliptico χρησιμοποιεί κάθε μέσο και εσείς είστε αυτός που θα πρέπει να βάλει τέρμα στα σχέδιά της.

Για κακή σας όμως τύχη, η Ecliptico τυγχάνει να διαθέτει πολύ καλύτερο και περισσότερο εξοπλισμό από εσάς και έτσι θα χρειαστεί αφ' ενός να αξιοποιήσετε στο έπακρο τις δυνατότητες του ελικοπτέρου σας και των λοιπών οχημάτων και αφ' ετέρου να δείξετε το σπάνιο ταλέντο σας τόσο ως πιλότος του ελικοπτέρου όσο και ως διοικητής της μικρής στρατιάς σας.

Επειδή δε η Ecliptico έχει εξαπλώσει τις δραστηριότητές της σε όλον τον κόσμο, θα χρειαστεί να ταξιδέψετε σε διάφορα μέρη, πετώντας πάνω από ευρωπαϊκές πόλεις, την Ανταρκτική, την έρημο, αλλά και πάνω από εγκαταλελειμμένες περιοχές γεμάτες τοξικά απόβλητα. Οταν ολοκληρώσετε και τις 32 αποστολές του παιχνιδιού ελευθερώνοντας τον κόσμο, θα σας περιμένει μια έκπληξη...

FRANKENSTEIN

Το κατασκεύασμα του Δόκτορος Φρανκενστάιν έχει έτσι κι αλλιώς πολλά προβλήματα. Είναι άσχημο, δύσκολα του επιτρέπεται να βγει από το κάστρο του δημιουργού του, είναι μόνο στον κόσμο και πολλά άλλα. Η Interplay θεώρησε, όμως, ότι αυτά τα προβλήματα δεν είναι αρκετά και έτσι του φόρτωσε ακόμη ένα: ο πρώην "ιδιοκτήτης" κάποιου μέλους του σώματος του τέρατος (πιθανότατα του κεφαλιού) καταδικάστηκε άδικα για το φόνο της κόρης του και απαγχονίστηκε. Η ιστορία αυτή διατηρήθηκε στο μυαλό του τέρατος, που τώρα έθεσε σκοπό της ζωής του να ξεφύγει από τον πύργο του δημιουργού του, να βρει το πτώμα της (πρώην) κόρης του και να το αναστήσει, αποκαθιστώντας έτσι το όνομά του.

Αν αποφασίσετε να βοηθήσετε το τέρας σε αυτή του την προσπάθεια, θα έχετε να αντιμετωπίσετε πολλές δυσκολίες. Οπως εύκολα μπορείτε να φανταστείτε, ο Δρ Φρανκενστάιν θέλει να εμποδίσει το δημιούργημά του να φύγει από τον πύργο και έτσι έχει χρησιμοποιήσει πολλούς μηχανισμούς ασφαλείας και εμπόδια, τα οποία θα πρέπει να εξουδετερώσετε, λύνοντας διάφορους γρίφους.

Ωστόσο, ακόμη και έξω από τον πύργο τα πράγματα δεν είναι ιδιαίτερα εύκολα, κυρίως λόγω της δυσπιστίας των ανθρώπων απέναντι σε όποιον δεν συμβαδίζει απόλυτα με τους μορφολογικούς κανόνες του ανθρώπινου είδους, του γεγονότος ότι ήδη έχετε εκτελεστεί (τουλάχιστον ο πρώην κάτοχος του κεφαλιού), αλλά και της δυσκολίας του εγχειρήματός σας (της ανάστασης της κόρης σας). Ετσι, λοιπόν, οι άνθρωποι θα προσπαθήσουν να σας αφαιρέσουν τη ζωή που με τόσο κόπο σας χάρισε ο Δρ Φρανκενστάιν, κάτι που βέβαια πρέπει να αποφύγετε. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα καλά, εκτός του ότι το τέρας δεν θα κατάφερνε να τρομάξει ούτε τον πιο φοβητσιάρη, ακόμη και αν εμφανιζόταν μεσάνυχτα μέσα στο θεοσκόταδο κάνοντας θόρυβο με σκουριασμένες αλυσίδες. Ο ήχος είναι επίσης καλός, αλλά δυστυχώς η αίσθηση παιχνιδιού αλλοιώνει κάπως τη γενική εικόνα. Το παιχνίδι δεν έχει αρκετό βάθος, ώστε να προσελκύσει τους φίλους της περιπέτειας, ούτε και αρκετή δράση για να ενθουσιάσει τους πιο ανήσυχους παιχνιδόφιλους. Ετσι, το δύσμοιρο κατασκεύασμα του Δόκτορος Φρανκενστάιν μάλλον θα μείνει πάλι μόνο... στα ράφια των καταστημάτων.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Ωρα για ένα ταξιδάκι πίσω στο χρόνο, στην εποχή που οι μάχες για επικράτηση δίνονταν στους προμαχώνες των κάστρων και όχι σε τραπέζια διαπραγματεύσεων. Φορέστε το στέμμα στο κεφάλι σας και αναλάβετε τη διοίκηση μιας μεγάλης έκτασης, φροντίζοντας όχι μόνο να διατηρήσετε τα εδάφη σας αλλά και να επεκταθείτε, κατακτώντας γειτονικές επαρχίες. Οπως καταλαβαίνετε, οι στόχοι σας συγκρούονται με τις επιδιώξεις των γειτόνων σας που έχουν ανάλογες βλέψεις για τα δικά σας εδάφη και έτσι θα πρέπει να δημιουργήσετε ένα αξιόλογο στράτευμα που θα υποστηρίζετε με γεωργικές και μεταλλευτικές δραστηριότητες.

Στην καινούρια έκδοση του Might and Magic υπάρχουν τρεις επιλογές για το παιχνίδι. Στην "τυπική" υπάρχουν τέσσερα επίπεδα δυσκολίας με 18 διαφορετικές πλοκές. Οι αρχάριοι μπορούν να επιλέξουν το ρόλο ενός πολέμαρχου που αντιμετωπίζει έναν αντίπαλο με τη νοημοσύνη του Γκούφι, ενώ οι πιο έμπειροι μπορούν να αναλάβουν το ρόλο ενός ιππότη που αγωνίζεται ενάντια σε τρεις πανούργους αντιπάλους, οι οποίοι έχουν συμμαχήσει εναντίον του.

Αν επιλέξετε το παιχνίδι "εκστρατείας", οι επιλογές σας περιορίζονται και θα πρέπει να αντεπεξέλθετε σε οκτώ διαφορετικές προκλήσεις, κάτι μάλλον δύσκολο για τους αρχάριους. Τέλος, υπάρχει η δυνατότητα συμμετοχής πολλών παικτών (μέχρι τεσσάρων), οι οποίοι είτε χρησιμοποιούν τον ίδιο υπολογιστή είτε ανταγωνίζονται μέσω δικτύου ή modem.

Η σειρά Might and Magic έχει ήδη πολλά μέλη και το καινούριο δεν έρχεται να προσθέσει κάτι νέο, συνεπώς μην ψάξετε για στοιχεία πρωτοτυπίας. Μπορείτε όμως να αναζητήσετε πολλές ώρες ψυχαγωγίας, καθώς το παιχνίδι διαθέτει αρκετές διαβαθμίσεις δυσκολίας και ποικιλία τόσο στις τακτικές που θα ακολουθήσετε όσο και στους χάρτες των περιοχών, ώστε να σας κρατήσει κολλημένους στην οθόνη για πολύ.

HANG ON GP '95

Η Sega επιστρέφει στο χώρο των παιχνιδιών εξομοίωσης μοτοσικλετών με το Hang On GP '95, εμπνευσμένο από τα παλαιότερα μηχανήματα αιθουσών "Hang On" και "Super Hang On". Για την επιστροφή της υπάρχουν καλά και κακά νέα...



Τα καλά νέα είναι ότι το παιχνίδι διαθέτει αρκετά ικανοποιητική δόση εθισμού και η μάχη απέναντι στο χρονόμετρο και τους υπόλοιπους αγωνιζόμενους κρατάει την αγωνία και την ένταση σε υψηλά επίπεδα. Επίσης, η δυνατότητα για πλαγιολίσθηση της μηχανής συμβάλλει σημαντικά στην επίτευξη καλύτερων χρόνων, όταν χρησιμοποιείται σωστά βέβαια, και συνιστά έτσι μια ακόμα πρόκληση. Τα καλά νέα, όμως, σταματούν εδώ και βρισκόμαστε πλέον αντιμέτωποι με προβλήματα που είναι απορίας άξιο πώς εμφανίζονται εν έτει 1996. Για παράδειγμα, ο ήχος του παιχνιδιού θα σας κάνει να υποπτευθείτε ότι κάποια μύγα έχει εγκλωβιστεί μέσα στο Saturn σας και προσπαθεί απεγνωσμένα να βρει την έξοδο. Η κίνηση της μοτοσικλέτας σας, επίσης, δεν μπορεί να πείσει κανέναν για το ρεαλισμό της, καθώς η παραμικρή κίνηση του τιμονιού αριστερά ή δεξιά κάνει το μοτοσικλετιστή σας να ρίχνει το γόνατό του στην άσφαλτο, ακόμη και αν κινείστε με 5 χιλιόμετρα την ώρα.

Κατά τα άλλα, στο Hang On GP '95 θα βρείτε τρεις πίστες με διαφορετικά σκηνικά και αντιπάλους ποικίλων ικανοτήτων, γεγονός που θα σας κρατήσει απασχολημένους για αρκετό καιρό, αν βέβαια καταφέρετε να ξεπεράσετε τον ισχυρό κλονισμό της αρχικής έκθεσης στον εκνευριστικό ήχο και τη διόλου αληθοφανή κίνηση του μοτοσικλετιστή σας.

TOUCHE΄

Οι τέσσερις σωματοφύλακες ήταν τρεις... Ή μάλλον όχι, ήταν πέντε... Μάλιστα, κυρίες και κύριοι, ο Αλέξανδρος Δουμάς αδίκησε κατάφωρα τον Geoffroi le Brun, αφήνοντάς τον έξω από το κλασικό του ανάγνωσμα. Ηρθε, όμως, η ώρα να αποκατασταθεί η ιστορική αλήθεια, χάρη στη συνεισφορά της Silicon Dreams.





Η ιστορία μας ξεκινά στην όμορφη Ρουέν, τον 16ο αιώνα. Ο Geoffroi, μπαίνοντας στην πόλη, αντικρίζει τον Compte de Peuple, έναν διάσημο ευγενή σε άθλια κατάσταση, τόσο άθλια που μόλις προλαβαίνει να πει στον Geoffroi ότι οι κακοποιοί έκλεψαν τη διαθήκη του με την οποία άφηνε όλη την περιουσία στο στέμμα για να ενισχύσει το μεγαλείο της Γαλλίας. Ο Geoffroi συγκινείται βαθύτατα και ορκίζεται στον Compte de Peuple ότι θα παραδώσει τη διαθήκη στον κάτοχό της και τους δολοφόνους του στη δικαιοσύνη.

Στο σημείο αυτό ξεκινά η πραγματική περιπέτεια, στη διάρκεια της οποίας θα διασχίσει πολλές φορές τη γαλλική επικράτεια, συλλέγοντας και χρησιμοποιώντας αντικείμενα, συγκεντρώνοντας πληροφορίες και αντιμετωπίζοντας τις παγίδες που θα σας στήσουν όχι μόνο οι δολοφόνοι που κυνηγάτε αλλά και οι στρατιώτες του καρδινάλιου Ρισελιέ, ορκισμένου εχθρού του τάγματος των σωματοφυλάκων. Η περιπέτειά σας πάντως θα είναι γεμάτη από τη μουρμούρα του πιστού αλλά ιδιαίτερα γκρινιάρη υπηρέτη σας Henri και απρόοπτες συναντήσεις. Ο Αλέξανδρος Δουμάς και ο Λεονάρντο ντα Βίντσι θα ζητήσουν τη βοήθειά σας, ενώ στο περιθώριο των ηρωισμών σας θα προσπαθήσετε να κλέψετε την καρδιά της όμορφης Ιουλιέτας.



Το Touche΄ είναι ένα όμορφο παιχνίδι περιπέτειας που θα σας θυμίσει αρκετά το Monkey Island. Οι λιγοστές αδυναμίες του παιχνιδιού όπως η επαναλαμβανόμενη χρήση των ίδιων γραφικών και η κάπως απότομη κίνηση υπερκαλύπτονται από την αίσθηση του χιούμορ που είναι διάχυτη στο παιχνίδι (πολλά αστεία σε βάρος των Γάλλων), τα όμορφα χρώματα και τη συνολική ευχάριστη εντύπωση που αφήνει. Η πρώτη εμφάνιση της Silicon Dreams ακολούθησε μια δοκιμασμένη συνταγή, την οποία εκτέλεσε με αξιοσημείωτη επιτυχία. Ευχόμαστε ανάλογη συνέχεια.



ΤΑ CONSOLE CLUBS ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΝ ΓΙΑ ΤΟ ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟ ΤΑ ΕΞΗΣ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ!!!

SONY PLAYSTATION ΜΟΝΟ 89.000 + ΦΠΑ
ΜΕ ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ SNES 'Η MD2 ΣΤΟ ΚΟΥΤΙ ΤΟΥΣ ΜΕ 1 ΠΑΙΧΝΙΔΙ

MEGA CD ΜΟΝΟ 29.000 + ΦΠΑ ⟶ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ

32-X ΜΟΝΟ 29.000 ⟶ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟ

SATURN ΜΟΝΟ 139.000
ΜΕ ΤΟ ΦΟΒΕΡΟ DAYTONA

ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ!!!



SEGA RALLY (USA) SATURN 21.000
FIFA 96 (PAL) SATURN 24.000
FIFA 96 (SONY) 21.900 (ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ)

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΕΙΝΑΙ ΤΕΛΙΚΕΣ ΜΕ ΦΠΑ 18%

ΕΙΝΑΙ ΔΥΝΑΤΟΝ; ΜΗΠΩΣ ΕΙΝΑΙ ΤΡΕΛΟΙ;
FZ-10 3-D-O PANASONIC 90.000 + ΦΠΑ ΚΑΙ 4 ΠΑΙΧΝΙΔΑΡΕΣ ΜΑΖΙ

ΦΕΡΤΕ ΜΑΣ ΤΗΝ ΠΑΛΙΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ ΚΑΙ
ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΞΤΕ ΤΑ
ΜΕΙΩΣΤΕ ΤΗΝ ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗΣ

SEGA SATURN
Hi-Octane
Virtua Racing
FIFA '96
Firestorm - Thunderhawk 2
Daytona USA
Shinobi X
Rayman
Virtual Cop
Theme Park
Street Fighter The Movie
The Mansion of Hidden Souls
Myst
Robotica
Bug! (USA)
SimCity 2000 (USA)
Sega Rally (USA)
Corpse Killer (USA)
Black Fire (USA)
Virtua Racing (USA)
Daytona USA (USA)
Dark Legend (USA)
Slamdunk (JAP)
Hang on GP '95 (JAP)
Victory Goal (JAP)
Race Drivin' (JAP)
Hattrick Heroes (JAP)
F1 (JAP)
SHIN SHINOBI DEN (JAP)
Virtual Volleyball (JAP)
Golden Axe the Duel (JAP)
Daedalus (JAP)

PLAY STATION
THEME PARK
STREET FIGHTER THE MOVIE
FIRESTORM - THUNDERHAWK 2
RAYMAN
TEKKEN
PGA TOUR '96
WIPEOUT
DESTRUCTION DERBY
WARHAWK
FIFA SOCCER '96
WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME
WORMS
LONE SOLDIER
STRIKER '96
RAPID RELOAD
KILEAK THE BLOOD
FIRESTORM
KRAZY IVAN
(BATTLE ARENA TOSHIDEN)
MORTAL KOMBAT 3
FIFA SOCCER '96
GOAL STORM
JUMPING FLASH
X-COM ENEMY UNKNOWN
STAR BLADE
DOOM
RIDGE RACER
HI-OCTANE
AIR COMBAT
PARODIUS
ASAULT RIGS
ESPN EXTREME GAMES
TWISTED METAL
3D LEMMINGS
JOHN BAZOOKA
PRIME GOALEX (JAP)
WINNING ELEVEN (JAP)
RIDGE RACER (JAP)
TOSHIDEN (JAP)
RIDGE RACER REVOLUTION (JAP)
TOSHIDEN 2 (JAP)

3DO
PANZER GENERAL
JURASSIC PARK INTERACTIVE
DEMOLITION MAN
CORPSE KILLER
WHO SHOT JOHNNY ROCK
BEACH VOLLEYBALL
BATTLE CHESS
JAMMIT
OFF WORLD INTERCEPTOR
RISE OF THE ROBOTS
SAMURAI SHODOWN
MAD DOG
MICROCOSM
VR STALKER
ICE BRAKER
OUT OF THIS WORLD
DRAXON'S REVENGE
CRIME PATPOL
THE INCREDIBLE MACHINE
QUARANTINE
SUP. STREET FIGHTER II TURBO
IRON ANGEL OF THE APOCA-LYPSE
SEWER SHARK
SHADOW
DOOM
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
ROAD RASH
WING COMMANDER 3
GUARDIAN WAR
CANNON FODDER
POED
SHOCK WAVE
ALONE IN THE DARK
SCRAMBLE COMBRA
BASF
WOODY WOODPECKER AND FRIENDS
BALLZ - THE DIRECTOR'S CUT
STRIKER - WORLD CUP SPECIAL
BLADE FORCE
FLYING NIGHTMARES
DR HOUSER
ESCAPE FROM MONSTER MANOR
MEGA RACE
GEX
FLASHBACK
TWISTED
STAR FIGHTER
THE DAEDALUS ENCOUNTER
PRIMAL RAGE
REAL PINBALL
SUP. WING COMMANDER
POWER'S KINGDOM
KILLING TIME
DRAGON LORE 2
DRAGON LORE 3
DRAGON LORE 1
CRASH'N'BURN
BATTLE SPORT
ALONE IN THE DARK 2
WOLFSTINE 3D
DEATH KEEP
FOES ALI

LIGHT GUN SATURN
ΓΙΑ VIRTUA COP ....15.000 ΔΡΧ.
ACTION REPLAY ΓΙΑ SONY PLAYSTATION

(ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕΤΑΧ.)
ΓΙΑ MASTER SYSTEM . .ΑΠΟ 900 ΔΡΧ.
ΓΙΑ MEGA DRIVE .....ΑΠΟ 3.000 ΔΡΧ.
ΓΙΑ SUPER NINTENDO ΑΠΟ 3.000 ΔΡΧ.
ΓΙΑ NES 8bit ....ΑΠΟ 2.000 ΔΡΧ.
ΓΙΑ GAMEBOY ...ΑΠΟ 1.900 ΔΡΧ.
ΓΙΑ 3DO ....ΑΠΟ 5.000 ΔΡΧ.
ΓΙΑ JAGUAR ....ΑΠΟ 5.000 ΔΡΧ.
ΓΙΑ SONY ....ΑΠΟ 14.000 ΔΡΧ.
ΓΙΑ SATURN ...ΑΠΟ 10.000 ΔΡΧ.
ΓΙΑ CD-32 ......ΑΠΟ 3.000 ΔΡΧ.

ΝΑ Η ΕΥΚΑΙΡΙΑ!
SUPER PROBOTECTOR
SIM CITY
UN SQUADRON
ΜΟΝΟ 6.900
ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΤΕΛΙΚΗ ΤΙΜΗ
ΠΑΡΕ ΚΟΣΜΕ

ΥΠΕΥΘΥΝΟ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΚΑΛΛΙΘΕΑΣ

• ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΓΡΥΠΑΡΗ 53, ΤΗΛ.: 9594100 - 9596262
• ΑΙΓΑΛΕΩ, ΕΥΑΓΓΕΛΙΣΤΡΙΑΣ 6 & ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 308, ΤΗΛ.: 5310330
• ΡΕΝΤΗΣ, ΦΛΕΜΙΝΓΚ 17, ΤΗΛ.: 4813859
• ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ, Ιωαννίνων και Πηνίου 4, ΤΗΛ.: 5771224
ΑΝΟΙΚΤΑ 10:30-3:00, 5:30-8:30
7 ΗΜΕΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΚΑΙ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΡΓΙΕΣ

ΕΧΟΥΜΕ ΚΑΙ AMIGA, 500, 600, 1200, ΑΠ' ΟΛΑ
1.000 ΤΙΤΛΟΙ ΣΕ MD (ΟΛΑ ΤΑ ΔΥΣΚΟΛΑ)
2.000 ΤΙΤΛΟΙ ΣΕ GG
4.000 ΤΙΤΛΟΙ ΣΕ SNES (ΤΩΡΑ, ΟΧΙ ΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΕΒΔΟΜΑΔΑ)

JAGUAR CD 79.000

REVIEW

MORTAL KOMBAT 3



Οι μεταφορές των arcade-hits στις next-gen συνεχίζονται με αμείωτο ρυθμό. Μετά το Virtua Fighter 2 για το Saturn, εμφανίστηκε και το Mortal Kombat 3 για το Playstation. Βέβαια, το VF2 απευθύνεται αποκλειστικά στο Saturn, ενώ το MK3 θα κυκλοφορήσει για όλες τις κονσόλες. Η Sony απέκτησε το δικαίωμα του παιχνιδιού για μερικούς μήνες και έτσι, μέχρι στιγμής, το MK3 - εκτός από τα arcades - υπάρχει μόνο για το PSX. Μέσα στους επόμενους μήνες θα κυκλοφορήσει και στις υπόλοιπες κονσόλες.









Τι να πει κανείς για το Mortal Kombat; Από τη μέρα που παρουσιάστηκε μέχρι σήμερα, εξακολουθεί να είναι No 1 στην κατηγορία των 2D beat'em up παιχνιδιών. Οι κύριοι λόγοι για αυτή την επιτυχία του είναι η υψηλού βαθμού βιαιότητα του παιχνιδιού, οι δεκάδες θανατηφόρες κινήσεις των μαχητών και τα πολύ καλά γραφικά του.

Μπορεί πλέον με τα τρισδιάστατα Virtua Fighter και Tekken, τα παιχνίδια του είδους να έχουν περάσει σε άλλο επίπεδο, αλλά πολλοί είναι αυτοί που είναι πιστοί στα παλιά - και καλά - beat'em up. Ειδικά αν αναφερόμαστε στο ΜΚ, έχουμε να κάνουμε με ένα φανατικό κοινό. Ενδεικτικό της τεράστιας επιτυχίας του ΜΚ είναι το γεγονός ότι μόλις κυκλοφόρησε και κινηματογραφική ταινία, η οποία βασίζεται στο σενάριο του παιχνιδιού!

Το σενάριο του παιχνιδιού έχει ως εξής: Ο Shao Kahn, ηγέτης του εξωτερικού βασιλείου, θρηνούσε για το χαμό της νύφης του, Sindel. Τώρα, η Sindel έχει αναστηθεί... Για να καταφέρει να την ανακτήσει, αποφάσισε να σκλαβώσει το Βασίλειο της Γης. Ανακοίνωσε ότι οι γήινοι δεν θα είναι πλέον κύριοι του σώματος και της ψυχής τους. Για να καταφέρει να πραγματοποιήσει τα υποχθόνια σχέδιά του, ο Shao Kahn διέταξε τους άγριους στρατιώτες των ομάδων εξολόθρευσης του εξωτερικού Βασιλείου, με αρχηγό τον Κένταυρο Motar, να σκοτώσουν







τους επίλεκτους πολεμιστές του Βασιλείου της Γης. Εσείς θα πάρετε το μέρος κάποιου από τους δεκατέσσερις πολεμιστές, για να προστατέψετε το Βασίλειο της Γης. Αφού τοποθετήσετε το CD του MK3 στο πλατό του P-SX, μετά από λίγο θα δείτε την εισαγωγή του παιχνιδιού. Κατόπιν, θα περάσετε στην οθόνη Kombat Cube. Εκεί, υπάρχει ένας κύβος, κάθε πλευρά του οποίου αντιπροσωπεύει και μία επιλογή. Αν επιλέξετε KOMBAT, αρχίζετε αμέσως τις αναμετρήσεις. Εχετε να επιλέξετε ανάμεσα σε δεκατέσσερις μαχητές, επτά εκ των οποίων είναι νεοεμφανιζόμενοι. Πρόκειται για τους: Sektor, Cyrax, Sheeva, Sindel, Stryker, Kabal και τον Ινδιάνο Nightwolf.





Υπάρχουν πέντε μαχητές από τη δεύτερη συνέχεια του MK, οι Sub-Zero, Liu Kang, Kung Lao, Jax και Shang Tsung, καθώς επίσης και οι Sonya και Kano από το πρώτο MK.

Προτού αρχίσετε τις μάχες, θα πρέπει διαλέξετε και το επίπεδό σας. Οι διαθέσιμες επιλογές είναι Novice (αρχάριος), Warrior (πολεμιστής) και Master. Ανάλογα με την επιλογή σας, θα καθοριστούν ο αριθμός των μαχητών που θα αντιμετωπίσετε, η σειρά που θα στους αντιμετωπίσετε και το πόσο δυνατοί θα είναι. Από την οθόνη Mortal Cube μπορείτε επίσης να επιλέξετε:





Game Configure

Από αυτό το menu σάς δίνεται η δυνατότητα καθορισμού του επιπέδου δυσκολίας των αντιπάλων, αν θα υπάρχει ή όχι έντονη βία, αν θα υπάρχει ή όχι αίμα στις μάχες, της μορφοποίησης Shang (περιορίζει τις μορφές που μπορεί να πάρει ο Shang Tsung) και το αν θα υπάρχει ή όχι χρόνος. Επίσης, υπάρχει και η επιλογή VS Screen, έτσι ώστε σε παιχνίδια δύο παικτών να μπορείτε να καταχωρίσετε κωδικούς μάχης πριν από τους αγώνες, για να ενεργοποιήσετε ειδικές δυνάμεις και να περάσετε σε κρυφά επίπεδα.

Control Configure

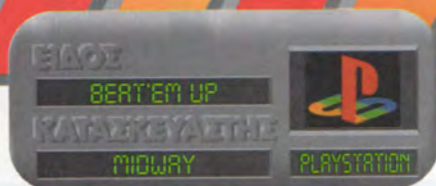
Οπως ίσως θα καταλάβατε, από αυτό το menu μπορείτε να ρυθμίσετε τα πλήκτρα του joypad, ανάλογα με το προσωπικό σας στιλ μάχης. Υπάρχει η δυνατότητα ανεξάρτητης ρύθμισης των joypads και των δύο παικτών, ενώ επίσης μπορείτε να ορίσετε σε κάθε πλήκτρο τις ακόλουθες κινήσεις: High Punch, Low Punch, High Kick, Low Kick, Run και Block.

Sound and Music

Από αυτό το menu μπορείτε να επιλέξετε αν θα έχετε stereo ή όχι μουσική, pan control, αν θα έχετε ή όχι ηχητικά εφέ, καθώς και να ρυθμίσετε την ένταση της μουσικής.

Γραφικά - Ηχος - Gameplay

Το Mortal Kombat 3 έχει σαφώς λιγότερες απαιτήσεις από τα 3D beat'em up και αυτό σημαίνει ότι η έκδοση για τις next-gen είναι





σχεδόν πανομοιότυπη με αυτήν των arcade. Ολοι οι μαχητές είναι ψηφιοποιημένοι με μεγάλη λεπτομέρεια, υπάρχει πολλαπλό background scrolling, ενώ οι πίστες έχουν πολλά χρώματα με μεγάλη λεπτομέρεια. Γενικά, το στήσιμο του παιχνιδιού είναι παρόμοιο με αυτό των arcade. Στην οθόνη του παιχνιδιού υπάρχουν οι μπάρες ενέργειας, οι νίκες στις μάχες, η μπάρα τρεξίματος/συνδυασμένων κινήσεων, νίκες γύρων, ο χρόνος που απομένει, καθώς και η στατιστική συνδυασμένων κινήσεων (KOMBOs). Η ταχύτητα των μαχητών είναι ελαφρώς μικρότερη από ό,τι στο arcade, ενώ η οθόνη του παιχνιδιού δεν καταλαμβάνει όλη την οθόνη του monitor - υπάρχουν μικρά κενά στο πάνω και το κάτω μέρος της.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι εκπληκτικός. Υπάρχουν εκατοντάδες ηχητικά εφέ, ειδικά για κάθε μαχητή, με πολύ καλό soundtrack.

Η ύπαρξη του CD-ROM δίνει πραγματικά μεγάλη ώθηση στα ηχητικά μέρη των παιχνιδιών που εκμεταλλεύονται πλήρως το hardware. Οι κινήσεις τελειώματος του αντιπάλου σας δεν ήταν δυνατό να λείπουν. Οι διαθέσιμες κινήσεις περιλαμβάνουν:

Fatality: Μοναδική χαριστική βολή κάθε πολεμιστή. Καθένας έχει δύο χαριστικές βολές.

Stage Fatality: Ειδική χαριστική βολή, που γίνεται συνήθως όταν βρίσκεστε κάτω από τη γη.

Mercy: Μπορείτε να προσφέρετε οίκτο στον αντίπαλό σας, έτσι ώστε να μπορέσει να συνεχίσει τη μάχη.

Animality: Μπορεί να γίνει μόνο μετά από την επίδειξη οίκτου. Μεταμορφώνεστε σε άγριο ζώο και...

Friendship: Αν καταφέρετε να νικήσετε χωρίς καμία απόκρουση, τότε μπορείτε να προσφέρετε στον αντίπαλο τη φιλία σας.

Babality: Η απόλυτη ταπείνωση των αντιπάλων σας!

Με λίγα λόγια, με την απόκτηση του CD του Mortal Kombat 3, έχετε ένα arcade σπίτι σας! Τι άλλο μπορείτε να θέλετε από τη ζωή σας; :-)

Του Γ. Κουρκουτά

MORTAL KOMBAT 3 FIGHTERS

Shang Tsung

Το ισχυρότερο όπλο του Shang Tsung είναι η ικανότητά του να μεταμορφώνεται σε οποιονδήποτε άλλο πολεμιστή θέλει.

Sindel

Η νύφη του Shao Kahn που αναστήθηκε στη Γη. Είναι πολύ δυνατή.

Jax

Ο άνθρωπος με τα βιονικά χέρια, που περιλαμβάνονται στα πιο ισχυρά όπλα πάνω στη Γη.

Kano

Ο κλεπτομανής μαχητής. Χαρακτηριστικό του είναι η υπέρμετρη βία στα χτυπήματά του.

Liu Kang

Ο κύριος αντίπαλος του Shao Kahn. Αποτελεί τον κύριο στόχο των ομάδων εξολόθρευσης του Kahn.

Sonya

Η παλιά μας γνώριμη, που ήταν μέλος των ειδικών δυνάμεων της Γης. Πολύ γυμνασμένη, με ανάλογες κινήσεις.



Stryker

Εκδικητής των πόλεων. Χαρακτηριστικό του είναι η δύναμη του κλομπ που διαθέτει.

Sub-Zero

Σκορπίζει το θάνατο από τα κύματα ψύχους που εκπέμπει. Αφού παγώσει τους αντιπάλους του, μετά τους αποτελειώνει.

Cyrax

Ενα είδος ανθρωπόμορφου κυβερνο-ρομπότ με τεχνικές νίντζα. Δημιουργεί μία ενόραση θανάτου προτού αποτελειώσει τους αντιπάλους του.



Sector

Είναι αδερφός του Cyrax, μισθοφόρος. Και αυτός είναι κυβερνορομπότ με τρομερές δυνάμεις.

Nightwolf

Αμερικανός Ινδιάνος, που αντιμετωπίζει τον Kahn για να προστατεύσει τη γη της φυλής του. Εχει μαγικές δυνάμεις.

Sheeva

Πολύ σκληρή και προσωπικά επιλεγμένη από τον Kahn ως φρουρός της Sindel. Γδέρνει τους αντιπάλους ζωντανούς.

Kung Lao

Είναι πιστός στις δυνάμεις της Γης και ορκισμένος να εξοντώσει έναν έναν τους αντιπάλους του.

Kabal

Χαρακτηριστικό του είναι οι κοφτερές λεπίδες που κουβαλάει και τις οποίες χρησιμοποιεί εντέχνως κατά των αντιπάλων του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
95%	95%	96%	95%

Videopolis
CONSOLE CLUB

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ

ΑΙΓΑΙΟΥ 96, Ν. ΣΜΥΡΝΗ 171 24, ΤΗΛ & FAX.: 9350527
ΑΝΟΙΚΤΑ ΚΑΘΕ ΜΕΡΑ ΕΚΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΗΣ
ΑΠΟ 10.30-15.00 ΚΑΙ 17.30-22.30

MEGA DRIVE

NOMAD: .... ΤΗΛ.
MEGA MASTER: 4.700
MEGA DRIVE 2 + PAD: .ΤΗΛ.
6 BUTTON PAD: 3.400
MULTIPLAYER: 12.000
SCART CABLE: 3.900
ADAPTOR: 2.900
PROGRAM. PAD: 5.500
FIGHTER 5 JOYSTICK: 12.500
AC/DC ADAPTOR 4.900

MORTAL KOMBAT3 23.900
FIFA 96: 26.950
MARSUPILAMI: ..19.500
LIGHT CRUSADER: ...21.500
NBA LIVE 96: .... ΤΗΛ.
VECTORMAN: ...... ΤΗΛ.
POWER RANGERS: 19.900
MICROMASHINES 96: 17.900
PAWS OF FURY 10.500
DYNAMITE HEADDY .13.500
MADDEN 94 ..... 9.500
STRIDER 8.000
NBA ACTION 95 .19.950
PRIMAL RAGE . . . 22.900
ASTERIX 2 .... 19.000
RISTAR 18.000
JAMES POND 3 ...... 9.500
AERO THE ACROBAT .14.000
ROCKET KNIGHT ADV. 9.000
BATMAN FOREVER 22.500
HULK 9.500
PITFALL 14.000
PSYCHO PINBALL ...17.500
SPLATTERHOUSE 2 ... 8.000
SPIDERMAN 21.500
NBA JAM T.E. . . 18.000
RED ZONE 18.500
SUB TERRANIA 9.500
SOLEIL 22.000
BLOODSHOT 18.000
FIFA INT. SOCCER 13.000
CHUCK ROCK 2 .... 9.000
WRESTLMANIA RAW 19.500
CROSSFIRE 11.500
BARKLEY SHUT UP AND JAM14.000
MEGA TURICAN: 15.500
FEVER PITCH SOCCER: 9.900
DAFFY IN HOLLYWOOD 20.500
CHEESE CATASTROPHE 19.900
DONALD IN MAVIMALARD: 22.500
SONIC AND KNUKLES: ..11.500
ARCH RIVALS BASKET: ...7.500
SPLATERHOUSE 3 (1): 4.500
TOTAL FOOTBALL: 18.900
ROCK'N'ROLL RACING: ..11.000
NBA LIVE 95: 15.000
MERCS: 8.500
JURASSIC PARK 2: 10.500
JURASSIC PARK: 8.500
SHADOW OF BEAST 2: 9.500
EARTHWORM JIM: 16.500

GAME GEAR

GAME GEAR+GAME ...ΤΗΛ.
ACTION CASE: 7.900
ZIP BAG: 8.700
MASTER GEAR: 2.700

BONKERS 8.000
DYNAMITE HEADDY ..9.500
STREETS OF RAGE ...5.000
DR ROBOTNIKS 9.500
TAZ IN ESCAPE FROM MARS 10.000
LEADER BOARD 5.000
F1: 8.900
NBA JAM 2: 10.500
ITCHY AND SCRATCHY: ...6.900
STARGATE: 6.900
ASTERIX SECRET MISSION: 9.900

SEGA CD

SOL FEACE ....ΤΗΛ.
COMBRA COMMANDO ....ΤΗΛ.
JURASSIC PARK: 4.900
NHL 94: 4.900

MASTER SYSTEM

AIR RESQUE: 3.900
CASINO GAMES: 2.900
PARLOUR GAMES: 2.900
MOONWACKER: 2.900
ALEX KIDD: 2.900
CASTLE OF ILLUSION: 3.900
GHOSTBUSTERS: 3.500
ENDURO RACER: 3.900
TRANSBOT: 3.500

SUPER NES

SUPER NES + PAD .....ΤΗΛ.
S. NES PAD PRO 3.650
S. NES CONVERTER ...4.650
SCART: 4.700
SUPER GAME BOY: ...17.900
TURBO JOYPAD: 3.900
MULTIPLAY ADAPTOR: 10.500
FIGHTER 5 JOYSTICK: 12.500

HEBEREKES POPOITO: 17.900
YOSHIS ISLAND: ...... ΤΗΛ.
DESERT FIGHTER: ...15.500
DOOM: 19.900
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE: 26.950
WEAPON LORD: 22.500
EARTHWORM JIM 2 ..26.500
FIFA 96 .... ΤΗΛ.
NBA LIVE '96 ....ΤΗΛ.
MORTAL KOMBAT 3 ΤΗΛ.
TURBO TOONS 16.900
KID CLOWN 11.500
SMASH TENNIS 8.000
POP TWIN BEE 8.500
KILLER INSTINCT ...21.800
EQUINOX 13.500
UNIRALLY 21.500
STARWING 8.500

SUPER PINBALL 12.500
SLAMMASTERS (ΑΜΕΡΙΚ.) 19.500
SOCCER KID 9.500
PAWS OF FURY 15.000
DONKEY KONG ......ΤΗΛ.
ZOOL 11.000
WRESTLMANIA RAW 22.000
MEGA MAN-X ..23.500
MICROMACHINES ..16.500
SUPER PUTTY 8.500
BATMAN FOREVER ..21.500
PITFALL 15.000
RISE OF THE ROBOTS 12.500
STREET RACER 11.900
ZIPPOS CIRCUS 11.500
CHAOS ENGINE 19.000
FINAL FIGHT 3 (US): 22.500
MECH WARRIOR 3050: ..20.500
CAPTAIN COMMANDO: ..24.500
LOONEY TOONS BASKET: 24.500
PHANTOM 2040: 20.500
ZOOP: 18.500
SUPER MARIO WORLD: ..13.000

GAME BOY

GAME BOY+ GAME (NO BOX) 12.500
GAME BOY ....ΤΗΛ.
4 PLAYER ADAPTOR+F1 6.000
CARRY CASE: 4.000
POWER PAK: 3.700
AC/DC ADAPTOR: 1.700

POWER RANGERS MOVIE: 11.500
SUPER RC PRO AM: ..7.000
KILLER INSTINCT: .....ΤΗΛ.
JUDGE DRED 10.900
TRUE LIES 8.500
BAD'N'RAD 5.900
JURASSIC PARK 2 ...11.000
PRIMAL RAGE 12.500
NBA JAM T.E. 12.500
MOTOCROSS MANIACS 5.500
WORLD CUP (MTX.) ..5.000
NEMESIS 6.500
LEMMINGS 2 ....8.900
STARHAWK (MTX.) ...2.000
GARGOYLES (MTX.) ..6.000
MK3 ....13.500
FIFA 96 ....12.500
STR. FIGHTER 2 ....11.900
DUCK TALES 5.500
S. MARIO LAND 4.500
MAGNETIC SOCCER ...6.500
RACING FIGHTERS: 6.000

VIRTUAL BOY

VIRTUAL BOY: 42.900

MARIO CLASS: 15.500
MARIO TENNIS: ...12.500
PINBALL GALACTIC .10.900
VERTICAL FORCE: 10.950
JACK BROS: 10.950
TELEROBOXER: 10.950

3DO

3DO + 4CD 119.900
SPEEDPAD 3DO 14.900
PAD SNES CONVERTER: ...6.600

DEMOLITION MAN ..17.900
SAMURAI SHODOWN 19.900
SHOCK WAVE 10.500
FIFA INT. SOCCER: ...9.900
SCRABLED COMPRA: ..ΤΗΛ.
KILLING TIME: 22.900
NEED FOR SPEED: .....ΤΗΛ.
STARBLADE: 8.500
THEME PARK ...16.900
ANOTHER WORLD ..16.900
STAR CONTROL II ..16.900
IRON ANGEL 12.900
BURNING SOLDIER .15.900
CRASH'N'BURN 11.900
SHADOW WAR 14.900
MEGARACE 16.900
QUARANTINE 15.900
MICROCOSM 9.500
SLAYER 18.900
SUPER MODELS (E) .. 14.000
FLYING NIGHTMARE: ..21.900
DOOM: 22.900
PRIMAL RAGE: 20.950
POWERS KINGDOM: ...8.900
REAL PINBALL: 8.900

CDI

CDI 450 + CD + PAD 79.000
FULL MOTION VIDEO 58.900
TOUCH PAD 9.900

MERLIN APPRENTICE .15.500
THUNDER IN PARADISE (DV)20.900
INCA 20.900
KINGDOM (DV) 20.900
CHAOS CONTROL (DV) 21.900
MAD DOG MC CREE ΤΗΛ.
SARGON CHESS ...15.500
TETRIS 15.500
STORY MACHINE 8.900
MYSTIC MIDWAY 15.500
PINBALL 8.900
LEMMINGS 13.500
KETHER ....ΤΗΛ.
MEGA MAZE 9.900
SPACE ACE 20.900
HOTEL MARIO 16.900
DRAGONS LAIR II (DV) 21.500
7th GUEST (DV) .25.400
PALM SPRINGS OPEN 18.900
FAMILY GAMES 17.500
ZELDA 13.500
STRIP POKER LIVE ...13.500
BURNCYCLE 25.900
CAESARS BOXING ..24.900
FLASHBACK 18.500
CLUEDO II ....ΤΗΛ.
LITIL DEVIL (DV) 18.950

MUTANT RAMPAGE . 18.900
INT. TENNIS OPEN ..18.950
STRIKER PRO 16.000
DEFENDER OF THE CROWN: 5.900
BACKGAMMON: 7.900
C WORLD OF GAMBLING: 13.900

CDI ΤΑΙΝΙΕΣ-ΜΟΥΣΙΚΑ

BEVERLY HILL'S CUP .35.500
STAR TREK 6: 8.500
NAKED GUN 33 ..9.000
TOP GUN 7.900
BLACK RAIN 7.900
NOW APOCALYPSE 8.900
ADDAMS FAMILY 8.900
FIRM 8.900
AIRPLANE 8.900
GHOST 7.900
SLIVER 7.900
WAYNES WORLD .7.900
JOY OF SEX (E) 15.900
PLAYBOY MASSAGE .13.500
CARICATURE 14.900
FOOT BALL HISTORY 14.900
COMPTONS ENCYCLOPEDIA 18.000
DRAW 50 ....ΤΗΛ.
SOLAR SYSTEM 14.500
TIME LIFE ASTROLOGY 12.900
BON JOVY: KEEP THE FAITH 7.900
2 UNLIMITED: BEYOND LIMITS 7.900
PINK FLOYD: DELICATE SOUND 9.950
PINK FLOYD: WALL ..9.900
QUEEN: GREATEST ..12.900
CRANBERRIES ...8.950
U2: RATTLE AND HUM 9.900
CURE: SHOW 7.900
ENGLISH LESSONS .ΤΗΛ.
FOREST GUMP ......ΤΗΛ.
LOVING (E) LIFE TIME ..ΤΗΛ.
JAZZ GIANTS 8.500
STING 9.500
ERIC CLAPTON 8.500
INTERSECTION 10.500
PAVAROTI-CARERA ..9.500
JAMES BROWN: 6.900

SATURN

SATURN (EYR) ...138.900
ADAPTOR 8.900
SCART 4.500
PAD 4.500
ACTION REPLAY: 25.500
TV ADAPTOR: 2.700
RF CONVERTER: 4.500

FIFA 96 ....22.500
GREAT SUBMARINE ....ΤΗΛ.
VIRTUAL COP + GUN: ..ΤΗΛ.
DARK LEGENGS (A): .22.500
VIRTUA FIGHTER: .....ΤΗΛ.
VICTORY GOAL: 22.500
SLAM DUNK (I): 20.500
RACE DRIVIN (I): 14.000
RAYMAN (A): 22.500

DAYTONA ....24.900.
CLOCK WORK KNIGHT 2 15.500
SHINOBI LEGIONS (A)20.900
VIRTUA HYDLIDE ......ΤΗΛ.
GOLDEN AXE DUEL (I)29.950
CYBER SPEED WAY ..25.900
SIM CITY 2000 (A) ..21.900
VIRTUA FIGHTER 2 ..24.500
LAYER SECTION(I) ..28.900
OUTLAWS(I) 15.500
TOHSIDEN(I) 22.500
SEGA RALLY(A) ......ΤΗΛ.
BUG 21.500
CENTER BOXING (A) 24.900
BREAK THROUGH (I): ...19.900
BLACK FIRE (I): 22.900

PLAYSTATION

PLAYSTATION + CD ..108.900
JOYPAD: 6.900
ΚΑΛΩΔΙΟ ΠΡΟΕΚΤ. ..2.900
ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ 9500
SCART 6.500
PSX JOYSTICK: 13.500
SONY PAD: 10.700

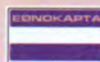
RIDGE RACER ....ΤΗΛ.
TEKKEN 17.500
TOSHIDEN 18.500
NBA JAM T.E. ....ΤΗΛ.
STREET FIGHTER THE MOVIE ΤΗΛ.
RAPID RELOAD 20.500
3D LEMMINGS: 15.900
AIR COMBAT: 21.500
NOVASTORM: 20.900
DESTRUCTION DERBY: ..ΤΗΛ.
KILEAK THE BLOOD: . 16.900
WIPEOUT: 17.500
JUMPING FLASH: ...20.500
LOADED 17.900
DISCWORLD 17.900
FIFA 96 ....ΤΗΛ.
CYBERSLED 15.900
TOTAL NBA 96 ....ΤΗΛ.
WAR HAWK 17.900
EXTREME GAMES ...15.900
RAYMAN: 20.500
KRAZY IVAN: 16.900
MORTAL KOMBAT 3: 19.500
TWISTED METAL ....ΤΗΛ.

ΜΟΥΣΙΚΑ CDs

- STREET FIGHTER MOVIE5.650
- KILLER INSTINCT: 2.500
- COMIC ZONE: 2.500

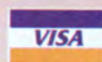
ΕΠΙΣΗΣ ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΣΕ RAVE, METAL, ROCK ΚΑΙ ΕΛΛΗΝΙΚΑ CDs

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ
3DO + PAD + 4 CDs
119.900









- ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ ΣΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ
- ΣΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ VIDEO CLUB ΚΑΙ ΔΙΣΚΑΔΙΚΟ

PHOTO CD
ΤΩΡΑ ΟΙ ΑΓΑΠΗΜΕΝΕΣ ΣΑΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ ΣΕ CD

ΟΛΕΣ ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΕΙΝΑΙ ΤΕΛΙΚΕΣ ΜΕ ΦΠΑ 18%

ΚΟΥΠΟΝΙ ΕΚΠΤΩΣΗΣ

ΜΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ:
1) ΕΧΕΤΕ ΕΚΠΤΩΣΗ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΚΑΣΕΤΑΣ 1000 Δρχ.
2) ΓΡΑΦΤΕΙΤΕ ΜΕΛΟΣ ΣΤΟ CLUB ΜΕ ΕΚΠΤΩΣΗ 50% στην εγγραφή!
Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΙΣΧΥΕΙ ΜΕΧΡΙ 5 ΜΑΡΤΙΟΥ
ΔΕΝ ΙΣΧΥΕΙ ΓΙΑ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΚΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Ηταν Παρασκευή, αργά το μεσημέρι, στα γραφεία του Pixel. Δύο συντάκτες κοιτάζαμε ανυπόμονα το ρολόι μας. Είχαμε αρχίσει να απογοητευόμαστε,



όταν ξαφνικά ανοίγει η πόρτα και μπαίνει ο αρχισυντάκτης. Νεκρική σιγή παντού... Τα βλέμματά μας καρφώθηκαν στη μεγάλη σακούλα που κρατούσε.

Χωρίς να μιλήσει, ένα πονηρό χαμόγελό του ήταν αρκετό...

Στη μεγάλη σακούλα υπήρχαν ένα γιαπωνέζικο Saturn, ένα joypad, ένας adaptor και ένα αντίγραφο του Sega Rally. Μέσα σε δύο λεπτά τα πάντα ήταν έτοιμα για το πάτημα του πλήκτρου power του Saturn.



Το καλύτερο, ίσως, arcade car racing game είναι πλέον διαθέσιμο για απεριόριστη προσωπική χρήση. Οσοι έχετε δει το Sega Rally σε κάποια arcade αίθουσα, σίγουρα θα έχετε μείνει με το στόμα ανοικτό λόγω των γραφικών, της ταχύτητας και κυρίως της ανταπόκρισης των αυτοκινήτων του παιχνιδιού. Η AM2 έκανε πάλι το θαύμα της. Μετά την πολύ καλή μεταφορά στο Saturn του Virtua Fighter 2, επανέρχεται στο προσκήνιο με το Sega Rally.

Για όσους δεν γνωρίζουν την υπόθεση του Sega Rally, πρόκειται για έναν εξομοιωτή αγώνων εργοστασιακών αυτοκινήτων. Στη διάθεσή σας έχετε μια Toyota Celica GT4 και μια Lancia Delta Integrale, και τα δύο του Group A. Οπως ίσως θα γνωρίζετε, οι πίστες των αγώνων είναι χωμάτινοι ή ασφάλτινοι, κανονικοί δρόμοι.



Επιλογές

Προτού σας μεταφέρουμε τις εντυπώσεις μας για τα γραφικά του παιχνιδιού, καλό θα είναι να ρίξουμε μια ματιά στις δεκάδες διαθέσιμες επιλογές. Καταρχήν, μπορούν να παίξουν μέχρι δύο παίκτες με joypad ή με το arcade racer τιμόνι. Αφού καταφέρετε να κλείσετε... το στόμα σας από την εισαγωγή του παιχνιδιού, που δείχνει την Celica και την Delta να κυνηγιούνται σε μια χωμάτινη διαδρομή, με την κάμερα να ακολουθεί τα αυτοκίνητα (όπως και στο arcade), μπορείτε να περάσετε στο menu των διαθέσιμων επιλογών. Από εκεί μπορείτε να επιλέξετε το επίπεδο δυσκολίας, τα ηχητικά εφέ, την ευαισθησία του χειρισμού των αυτοκινήτων, τα τεχνικά χαρακτηριστικά τους, το είδος κάθε αγώνα, τον αριθμό των παικτών κ.λπ.



Γραφικά - Ηχος

Στην περίπτωση του Virtua Fighter 2, η κριτική των γραφικών περιορίστηκε στην εμφάνιση των μαχητών και στα backgrounds. Σε ένα car racing game τα πράγματα είναι διαφορετικά. Υπάρχουν εξωτερικά τοπία, όπου εκτός του ότι πρέπει να είναι ρεαλιστικά θα πρέπει να κινούνται και με μεγάλη ταχύτητα. Τα εξωτερικά τοπία του Sega Rally είναι φανταστικά! Διατηρούν το ρεαλισμό αυτών του arcade σε πολύ μεγάλο βαθμό.



Υπάρχουν τρεις διαδρομές προς επιλογή - έρημος, δάσος και βουνό - με τη μία να είναι καλύτερη από την άλλη. Διατηρούνται και οι παραμικρές λεπτομέρειες όπως οι λιμνούλες με νερό στις άκρες του δρόμου, τα σαμαράκια όπου τα αυτοκίνητα πετάνε στην κυριολεξία, τα πουλιά που τρομάζουν και πετάνε μακριά από το δρόμο, ο κόσμος που βρίσκεται σε αρκετά μέρη της πίστας, σπίτια, τούνελ κ.λπ.



Τα αυτοκίνητα είναι πολύ καλά σχεδιασμένα (βέβαια δεν φτάνουν την ανάλυση του ar-



ΕΙΔΟΣ: RACE GAME

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: SEGA

SATURN

cade) και πολύ ρεαλιστικά. Ανέφερα ότι οι πίστες είναι σχεδόν ίδιες με αυτές του arcade, γιατί αν καταφέρετε να τερματίσετε πρώτοι και στις τρεις διαδρομές (κάτι πάρα πολύ δύσκολο) θα περάσετε σε μια νέα διαδρομή δίπλα σε μια λίμνη, που είναι καταπληκτική! Αν καταφέρετε να τερματίσετε και εκεί πρώτοι, σας περιμένει ακόμα μία δυνατή έκπληξη!

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι εξαιρετικός. Υπάρχουν πολλά επιλεγόμενα ηχητικά εφέ και soundtracks. Αξίζει να αναφερθούν τα τρομερά σκασίματα του turbo κάθε φορά που επιταχύνετε!





Κίνηση - Χειρισμός

Ερχόμαστε τώρα στο άλλο δυνατό σημείο του παιχνιδιού. Ο χειρισμός των αυτοκινήτων ακολουθεί με τη σειρά του αυτόν του arcade. Αξίζει να σημειωθεί ότι οι προγραμματιστές του Sega Rally πέρασαν αρκετό καιρό μαζί με τους επαγγελματίες οδηγούς σε πολλά rallies, καταφέρνοντας έτσι να αποδώσουν με πιστότητα τη συμπεριφορά ενός αγωνιστικού αυτοκινήτου.



Το πώς στρίβουν, σπινάρουν, υπερστρέφουν η Celica και η Delta είναι μοναδική εμπειρία, ειδικά με την ύπαρξη του τιμονιού το πράγματα αλλάζουν ριζικά. Τα "ανάποδα τιμόνια" και η υπερστροφή έχουν πάντα τον πρώτο λόγο. Μπορείτε να βλέπετε το παιχνίδι από τη θέση του οδηγού ή απέξω. Εάν επιλέξετε την εξωτερική θέα, η ταχύτητα του παιχνιδιού μειώνεται αισθητά, λόγω της ύπαρξης του αυτοκινήτου στην οθόνη. Αν επιλέξετε cockpit view, η αύξηση της ταχύτητας είναι μεγάλη, πλησιάζοντας αυτήν του arcade! Βέβαια, όπως προαναφέραμε, είδαμε το παιχνίδι σε NTSC Saturn που είναι λίγο πιο γρήγορο από τα PAL Saturn, αν και η τελική PAL έκδοση δεν θα διαφέρει πολύ ως προς την ταχύτητα. Ακόμα και όταν παίζουν δύο παίκτες δεν παρατηρείται αισθητή απώλεια στην ταχύτητα, ο δε χωρισμός της οθόνης σε δύο τμήματα δεν επηρεάζει καθόλου το υψηλό gameplay του παιχνιδιού.





Επίλογος

Αλλη μια φορά μείναμε κατάπληκτοι από αυτό που βλέπαμε! Η συνεχής αναφορά στο arcade δεν είναι τυχαία. Το Sega Rally είναι ένα "top of the art" arcade και απαιτεί πανίσχυρο hardware ώστε να δείξει τις αρετές του. Το ότι η AM2 κατάφερε να παρουσιάσει το ίδιο παιχνίδι σε μια πολύ λιγότερο ισχυρή κονσόλα (σε σχέση με τα arcade boards), διατηρώντας παράλληλα τα κύρια χαρακτηριστικά του arcade - εκπληκτικά γραφικά, μεγάλη ταχύτητα και ρεαλιστικό χειρισμό - είναι άθλος. Με λίγα λόγια, η έκδοση του Sega Rally για το Saturn είναι η καλύτερη arcade μεταφορά στις next-gen consoles μέχρι στιγμής, με το Virtua Fighter 2 να ακολουθεί σε απόσταση αναπνοής...



Ευχαριστούμε το κατάστημα Teleclub που μας παραχώρησε το παιχνίδι.

Γ. Κουρκουτάς



ΓΡΑΦΙΚΑ 98% ΗΧΟΣ 98% GAMEPLAY 98% ΓΕΝΙΚΑ 98%

REVIEW

U.S.N.F. GOLD

Το U.S. Navy Fighters Gold είναι ένας ακόμα flight simulator για το PC σας. Η ιδιαιτερότητά του έγκειται στο ότι στην ουσία δεν πρόκειται για ένα καινούριο παιχνίδι, αλλά για επανέκδοση του γνωστού U.S. Navy Fighters. Η Electronic Arts, θέλοντας να εκμεταλλευτεί τα πλεονεκτήματα της τεχνολογίας των CDs, σκέφτηκε να δημιουργήσει ένα mini compilation, το οποίο θα αποτελούνταν από το αρχικό της παιχνίδι και από τα extensions που είχε κυκλοφορήσει αργότερα.

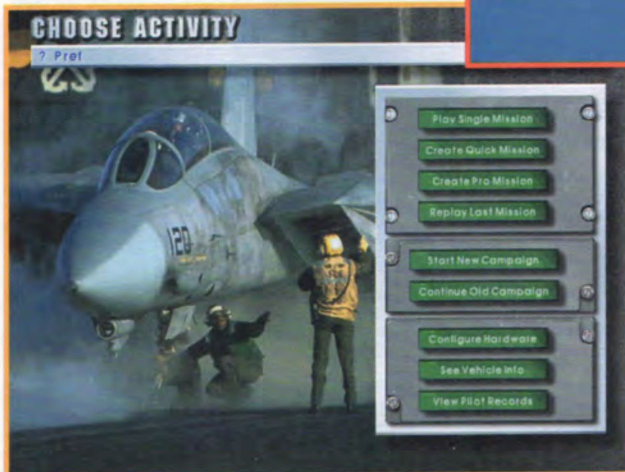




Κάτι ανάλογο είχαμε δει παλαιότερα και με το πολύ καλό Falcon F-16, το οποίο δίνεται πλέον σε ένα CD μαζί με τις τρεις mission discs που έχουν κυκλοφορήσει. Το U.S. Navy Fighters διατίθεται μαζί με το μοναδικό expansion disc που είχε κυκλοφορήσει ποτέ για αυτό, το "Marine Fighters". Για την εγκατάσταση θα χρειαστούν 24 MB από το σκληρό σας δίσκο, ενώ οι υπόλοιπες τεχνικές απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι τουλάχιστον 486 στα 33 MHz με 8 MB μνήμης και, φυσικά, CD-ROM. Μπορεί να εγκατασταθεί και κάτω από Windows 95, αλλά θα πρέπει να το τρέχετε βγαίνοντας σε DOS Mode.





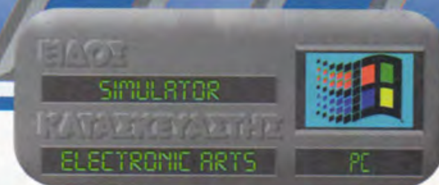


Η Electronic Arts, σε μία απεγνωσμένη της προσπάθεια να μας πείσει ότι στην ουσία πρόκειται για δύο παιχνίδια και όχι για ένα, μας αναγκάζει να τρέχουμε κάθε μέρος ξεχωριστά.

Ξεκινώντας λοιπόν από το γνωστό U.S. Navy Fighters, βλέπουμε μία αρκετά εντυπωσιακή εισαγωγή, με video από ένα αεροπλανοφόρο. Συνεχίζοντας, βγαίνουμε στο κεντρικό μενού, από όπου μπορούμε να επιλέξουμε τον τύπο του παιχνιδιού μας (Single Mission ή Campaign), να δημιουργήσουμε νέες αποστολές ή να αλλάξουμε το hardware configuration μας. Επίσης, υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας μίας γρήγορης αερομαχίας (Dog-Fight).

Ο,τι και αν επιλέξετε, το πρόγραμμα σας περνάει στην οθόνη επιλογής πιλότου. Υπάρχουν τέσσερις διαθέσιμοι, καθένας με τα προσωπικά του χαρακτηριστικά, τα οποία επηρεάζουν άμεσα την εξέλιξη του gameplay και, για το λόγο αυτόν, καλό είναι να βρείτε σύντομα τον πιλότο που σας ταιριάζει περισσότερο. Αμέσως μετά, περνάτε από το Briefing Room. Σε περίπτωση που έχετε επιλέξει κανονική αποστολή, θα παρακολουθήσετε ένα video μέτριας ποιότητας, από το οποίο ενημερώνεστε για τους στόχους σας, καθώς και για τις πιθανές δυσκολίες και ιδιαιτερότητες της εκάστοτε αποστολής. Επειτα, σας δίνεται η





δυνατότητα να σχεδιάσετε, μέσα από το mission planner, την πορεία της αποστολής σας και, τέλος, βγαίνετε στην επιφάνεια του αεροπλανοφόρου σας, από όπου επιλέγετε σκάφος και φροντίζετε για τον οπλισμό του.

Τώρα πια, είστε έτοιμοι να πετάξετε. Η πρώτη μας αντίδραση, όταν βρεθήκαμε στον αέρα, ήταν ανάμεικτη. Στον 486 στα 100 MHz η ταχύτητα ήταν ομολογουμένως πολύ καλή, αλλά αυτό αντισταθμιζόταν από την πολύ απότομη απόκριση του αεροσκάφους στις διαταγές μας, καθώς και από τα ελαφρώς χοντροκομμένα γραφικά, τα οποία καμία σχέση δεν έχουν με τα γραφικά στα οποία μας έχουν συνηθίσει πρόσφατα οι εταιρίες. Ο ήχος επίσης δεν μας έκανε καμία ιδιαίτερη εντύπωση, μια και αποτελούνταν από μερικά ηχητικά εφέ και μουσική μέτριας ποιότητας.

Ενώ πετούσαμε αφηρημένοι, συναντήσαμε ξαφνικά τον πρώτο μας στόχο. Αυτόματα, κάναμε μία μικρή μανούβρα, τον "λοκάραμε" και πατήσαμε το Fire. Αυτό που έγινε μόνο σε shoot'em up, είχαμε ξανασυναντήσει: ΚΟΛΑΣΗ. Ενώ ο στόχος τυλιγόταν στις φλόγες, τρία με τέσσερα εχθρικά αεροπλάνα είχαν ήδη σηκωθεί και πλησίαζαν απειλητικά προς το μέρος μας. Προτού προλάβουμε να αναρωτηθούμε αν είχαμε επιλέξει κατά λάθος το DogFight Mode, η μάχη είχε ανάψει για τα καλά. Γεμάτοι χαρά, συνεχίσαμε να καταρρίπτουμε με άνεση το ένα εχθρικό αεροπλάνο μετά το άλλο.

Οταν τέλειωσε η αποστολή, γυρίσαμε στο αεροπλανοφόρο και "καρφωθήκαμε" πάνω



του, μια και αντί να προσγειωθούμε σωστά, κάναμε χάζι το διασκεδαστικό ανθρωπάκι με τα κίτρινα ρούχα, που μας έκανε περίεργα σινιάλα. Από ό,τι αποδείχτηκε μετά, αφού διαβάσαμε το manual, το ανθρωπάκι μάς έδειχνε πώς να προσγειωθούμε σωστά. Τελικά, δεν είχαμε επιλέξει DogFight και για του λόγου το αληθές πετάξαμε αρκετές αποστολές, μόνο και μόνο για να διαπιστώσουμε ότι η δράση είναι το ίδιο καταιγιστική. Πράγματι, το U.S. Navy Fighters, με τα λίγα κουμπιά και το λιτό του interface, μοιάζει να έχει σχεδιαστεί περισσότερο ως ένα σοφιστικέ shoot'em up παρά ως ένα ρεαλιστικό simulator. Η πρόθεση αυτή της Electronic Arts φαίνεται και από το cheat menu της, το οποίο έχει αφήσει ελεύθερο στο πάνω μέρος της οθόνης, έτσι ώστε ο άπειρος gamer να μπορεί να απενεργοποιήσει τις παραμέτρους που του κάνουν τη ζωή δύσκολη.





Το δεύτερο μέρος της σειράς, το Marine Fighters, ουσιαστικά αποτελεί προέκταση του πρώτου, επιμένει όμως να τρέχει με διαφορετικό όνομα στο DOS. Ετσι, λοιπόν, κάναμε exit το U.S. Navy Fighters και φορτώσαμε το Marine Fighters.

Το interface είναι ακριβώς το ίδιο, με μοναδική αλλαγή στα backgrounds στις οθόνες. Περνάτε από τις ίδιες διαδικασίες και έχετε στη διάθεσή σας ακριβώς τις ίδιες λειτουργίες από τα menus. Οι προσθήκες ξεκινούν από το σημείο όπου επιλέγετε αποστολές, οι οποίες μπορεί να έχουν τον ίδιο χαρακτήρα με τις προηγούμενες, αλλά ο στόχος σας έχει αλλάξει. Επίσης, όταν θα βγείτε στην επιφάνεια του αεροπλανοφόρου, θα παρατηρήσετε ότι έχουν προστεθεί και νέα αεροπλάνα, τα οποία μάλιστα συμπεριλαμβάνουν και κάποια που έχουν τη δυνατότητα κάθετης απογείωσης και προσγείωσης, όπως το γνωστό Harrier II Plus. Εδώ, τα πράγματα είναι ελαφρώς πιο δύσκολα και αν και το manual περιγράφει αναλυτικά τη μέθοδο που πρέπει να ακολουθήσουμε για να απογειωθούμε, βρεθήκαμε αρκετές φορές να κάνουμε περίεργους κύκλους ακριβώς πάνω από το αεροπλανοφόρο μας. Τέλος, όπως είναι φυσικό, υπάρχουν και μερικά νέα όπλα, τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ενάντια στους αντιπάλους σας. Αν και το manual αναφέρει ότι το Marine Fighters χρησιμοποιεί πιο εξελιγμένες τεχνικές απεικόνισης των γραφικών, εμείς δεν είδαμε τεράστια βελτίωση, αλλά έτσι και αλλιώς είχαμε ήδη συνηθίσει. Το U.S. Navy Fighters Gold μπορεί να μην ανήκει στα simulators τελευταίας γενιάς, αλλά ήταν από τα παιχνίδια που - ως λάτρης της έντονης arcade δράσης - απόλαυσα καθώς έπαιζα. Οι φανατικοί των simulators δεν θα το βρουν ιδιαίτερα ενδιαφέρον, μια και υπάρχουν πολύ καλύτερες προσφορές (βλ. EF 2000), αλλά οι νέοι στο χώρο καθώς και οι λάτρες της μάχης σίγουρα θα το εκτιμήσουν. Αν ανήκετε στους τελευταίους, το U.S. Navy Fighters Gold είναι για εσάς.

Παντελής Ανδρεάδης



ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
85%	88%	93%	89%

BREATHLESS

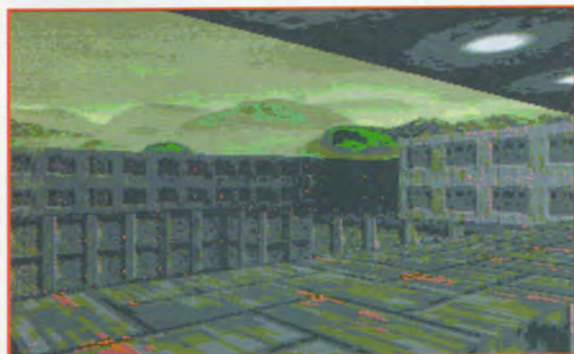
Αν ρωτήσετε κάποιον PC user ποιο είναι το πιο γνωστό παιχνίδι για τον υπολογιστή του, κατά 90% θα σας απαντήσει το Doom. Σε περίπτωση που δεν γνωρίζετε τι εστί Doom, φανταστείτε ένα περιβάλλον τριών διαστάσεων - συνήθως πρόκειται για κάποιο λαβύρινθο - όπου εσείς θα πρέπει να περιπλανηθείτε και να βρείτε την έξοδο. Μη νομίζετε όμως ότι τα πράγματα είναι τόσο απλά!

Εκτός από εσάς, μέσα στα μπουντρούμια βρίσκεται και ένα τάγμα κακών ανθρώπων/ζώων/εξωγήινων κ.λπ., με το οποίο εάν έρθετε αντιμέτωποι, σίγουρα θα χάσετε



αρκετή από την ενέργειά σας. Εσείς για την προστασία σας μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα διαφόρων ειδών όπλα που συλλέγετε κατά τις περιπλανήσεις σας.

Αυτό που έκανε το Doom να ξεχωρίσει από την πρώτη στιγμή ήταν τα εκπληκτικά γραφικά του (3D texture mapping, 256 ή true color χρώματα κ.λπ.) και το επίσης εκπληκτικό





gameplay του. Ειδικά όταν παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα (δεν χρειάζεται να βρίσκονται στο ίδιο μέρος, μια και το Doom υποστηρίζει και σύνδεση μέσω modem) γίνεται χαμός...

Λίγο μετά την εμφάνιση του Doom στα PCs, είχε ειπωθεί από πολλούς ότι δεν είναι δυνατόν να κυκλοφορήσουν παιχνίδια αυτού του είδους για Amiga. Ως αιτιολογία ανέφεραν ότι η Amiga δεν έχει την υπολογιστική ισχύ που χρειάζεται ένα τέτοιο παιχνίδι. Σήμερα βρίσκομαι στην πολύ ευχάριστη θέση να σας ανακοινώσω ότι έπεσαν έξω στις προβλέψεις τους! Πριν από το Breathless είχαν παρουσιαστεί τα πολύ καλά Fears, Alien Breed 3D και το μέτριο Gloom, τα οποία σε καμία περίπτωση δεν έφταναν την ανάλυση των textures και το μέγεθος της οθόνης του Doom.

Μερικούς μήνες πριν, μια προγραμματιστική ομάδα από την Ιταλία είχε παρουσιάσει μια 3D Engine που θα αποτελούσε τη βάση για ένα από τα καλύτερα παιχνίδια στην ιστορία της Amiga. Η τελική έκδοση του Breathless μόλις κυκλοφόρησε και σπεύδουμε να



σας την παρουσιάσουμε.

Καταρχήν, το παιχνίδι απαιτεί τουλάχιστον μια AGA Amiga με 020 και 2MB RAM. Εάν θέλετε ωστόσο την υψηλότερη ανάλυση (1x1) σε full screen, θα πρέπει να έχετε τουλάχιστον 68030. Στις 020 Amiga μπορείτε να έχετε ανάλυση 2x2 σε οθόνη 192x100 ή μεγαλύτερη χωρίς να χάσετε σχεδόν τίποτα από το gameplay του παιχνιδιού. Βέβαια, η διαφορά μεταξύ 1x1 και 2x2 ανάλυσης είναι τεράστια! Στο 1x1 το Breathless συγκρίνεται ανεπιφύλακτα με τα Doom 2 και Marathon, ενώ σε πολλά σημεία είναι καλύτερο!

Μεταξύ των χαρακτηριστικών του περιλαμβάνονται: 256 AGA χρώματα, μεταβαλλόμενο μέγεθος οθόνης (320x200, 288x180 κ.λπ.), μεταβαλλόμενο μέγεθος pixel (1x1, 2x1, 1x2, 2x2), textures πατώματος και οροφής, ανελκυστήρες και πόρτες, τρομερά textures ουρανού όταν βρίσκεστε σε εξωτερικό τοπίο, κινούμενα textures, μεταβαλλόμενος φωτισμός, φωτισμός ομίχλης, ray traced γραφικά, multitasking κ.λπ. Αν σε όλα αυτά προσθέσουμε και την "bounching" κίνηση καθώς και τη δυνατότητα να κοιτάτε πάνω και κάτω, τότε το Breathless γίνεται ένα ακαταμάχητο σύνολο.



Υπάρχουν τέσσερις κόσμοι, ο καθένας εκ των οποίων έχει 5 αρένες. Για να μη χαθείτε υπάρχει το auto-mapping, ένας χάρτης που ενημερώνεται συνεχώς για τη θέση σας και σας δείχνει προς τα πού πρέπει να κατευθυνθείτε. Ο σχεδιασμός του παιχνιδιού ακολουθεί τον κανόνα. Ετσι θα πρέπει να βρείτε και να μαζέψετε kit ενέργειας, όπλα, πυρομαχικά και

ΕΙΔΟΣ	3D SHOOT'EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ	F.O.V.
	AMIGA

credits. Σε διάφορα σημεία σε κάθε αρένα υπάρχουν τερματικά στα οποία συνδέεστε και αγοράζετε όπλα, ενέργεια, ασπίδες κ.λπ. Οι κακοί αυτή τη φορά είναι εξωγήινοι και διαφέρουν αρκετά ως προς τη συμπεριφορά τους. Κάθε εχθρός έχει τη δική του νοημοσύνη και τη δική του αντοχή στα χτυπήματα. Αλλοι κουνιούνται συνεχώς αριστερά και δεξιά, καθιστώντας έτσι δύσκολη τη στόχευσή τους, άλλοι σας επιτίθενται κατά μέτωπο κ.ο.κ. Θα πρέπει να προσαρμόσετε τη στρατηγική σας ανάλογα με τους εχθρούς. Με άλλα λόγια, άλλους θα πρέπει να τους εξοντώνετε αμέσως,



ενώ θα πρέπει να κρύβεστε από κάποιους άλλους ώστε να μη σας εντοπίζουν.

Γραφικά - Ηχος - Gameplay

Ο,τι και να πούμε για το Breathless, λίγο θα είναι! Ray Traced γραφικά, textures υψηλής ανάλυσης. Αυτό όμως που προσδίδει άλλη διάσταση στο παιχνίδι είναι τα πολλά εφέ φωτισμού. Ο φωτισμός διαφέρει από τοποθεσία σε τοποθεσία και είναι ανάλογος με τη μορφολογία κάθε αρένας. Ειδικά το ομιχλώδες φως αυξάνει το βαθμό ρεαλισμού του παιχνιδιού. Εκεί όμως όπου μείναμε άναυδοι είναι τα εξωτερικά τοπία του Breathless, τα οποία με μία λέξη είναι φανταστικά! Το να βλέπετε μια φωτογραφία ενός τοπίου και τα texture τοπία του Breathless είναι το ίδιο και το αυτό. Ο ήχος είναι απόλυτα σύμφωνος με τη φιλοσοφία του υπόλοιπου παιχνιδιού. Τα ηχητικά εφέ ξεκινάνε από το θόρυβο των βημάτων σας και φτάνουν ως τις φωνές των εχθρών και τους ήχους των πυροβολισμών.

Ολα αυτά τα στοιχεία συνθέτουν ένα πολύ καλό gameplay, κυρίως λόγω του υψηλού βαθμού ρεαλισμού που προσφέρει το Breathless. Αν και φαίνονται λίγες οι 20 αρένες, στην ου-



σία πρόκειται για ένα μεγάλο παιχνίδι, μια και οι τελευταίες είναι τεράστιες. Η σωστή χρήση του χάρτη, που δείχνει τη θέση σας καθώς και τις τοποθεσίες όπου υπάρχουν τερματικά, είναι ουσιώδης προκειμένου να καταφέρετε να προχωρήσετε. Η δυσκολία αυξάνει προοδευτικά, χωρίς όμως να φτάνει σε υπερβολές. Ωστόσο, στα τελευταία επίπεδα απαιτείται λεπτομερής σχεδιασμός κάθε κίνησής σας. Εξάλλου, ένα σημείο που αμαυρώνει εν μέρει τη συνολικά καλή εικόνα του παιχνιδιού είναι ότι δεν μπορείτε να σώσετε τη θέση σας. Απλώς, μετά το τέλος κάθε επιπέδου, σας δίνεται ένας κωδικός που σας ξεκι-



νάει από την αρχή του συγκεκριμένου επιπέδου.

Σύντομα θα κυκλοφορήσει και ένας game editor για το Breathless που θα επιτρέπει τη δημιουργία δικών σας κόσμων καθώς και εχθρών.

Συγκρίσεις

Οπως προαναφέραμε, δεν μπορεί να συγκριθεί με τα υπάρχοντα Amiga Doom-clones. Απλώς, το Breathless είναι μια κλάση ανώτερο. Βέβαια, σύντομα θα κυκλοφορήσουν τα Gloom Deluxe και Alien Breed 3D SE, οπότε θα δούμε κατά πόσο θα καταφέρουν να πλησιάσουν το Breathless.

Κατά την άποψή μου, το Breathless είναι πολύ καλύτερο από το Doom, φτάνει μάλιστα στα επίπεδα του Doom 2. Το ίδιο ισχύει και για το Marathon των MAC, που του



μοιάζει αρκετά. Προτού ασκήσετε κριτική, θα ήθελα να αναλογιστείτε ότι το Breathless φτάνει στα επίπεδα του Doom 2 σε μια Amiga με 68030, ενώ το Doom 2 απαιτεί Pentium και το Marathon Power Mac. Αυτό συνεπάγεται ότι σε ανάλυση 1x1 full screen σε 68030 υστερεί λίγο σε ταχύτητα σχετικά με το Doom, αλλά για δοκιμάστε να τρέξετε το Doom σε 386...

Βάσει των ανωτέρω, μπορούμε να ισχυριστούμε ότι το Breathless είναι κορυφαίο ως προς τη σχέση απόδοσης/κόστους, εν συγκρίσει με τα υπόλοιπα παιχνίδια του είδους σε οποιαδήποτε πλατφόρμα.

Ολοκληρώνοντας, το μόνο που έχω να σας συμβουλεύσω είναι το εξής: Αποκτήστε όσο το δυνατόν συντομότερα μία A1200 με 68030 και αγοράστε μαζί και το Breathless. Είναι απλώς το καλύτερο παιχνίδι στην ιστορία της Amiga!

Γ. Κουρκουτάς



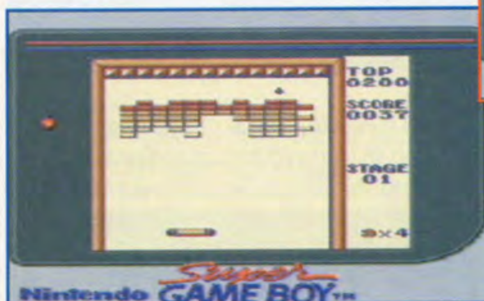
ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
98%	97%	98%	98%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: ΣΥΛΛΟΓΗ
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: NINTENDO
GAMEBOY

4 IN 1 Collection

Ακολουθώντας το πνεύμα της εποχής μας, η Nintendo κυκλοφόρησε μία συλλογή για τους κατόχους του GameBoy, η οποία μόνο δελεαστική μπορεί να χαρακτηριστεί. Το πακέτο έχει το όνομα 4 in 1 και περιλαμβάνει σε μόλις ένα cartridge τέσσερα κλασικά παιχνίδια. Ετσι, ο παίκτης-κάτοχος της φορητής παιχνιδομηχανής μπορεί να αποκτήσει με ελάχιστα χρήματα τέσσερα γνωστά παιχνίδια, χωρίς να χρειάζεται να ξοδέψει μία μικρή περιουσία για να τα αποκτήσει.



Το πακέτο 4 in 1 περιλαμβάνει τέσσερα παιχνίδια, κατασκευασμένα από τη Nintendo, και πιο συγκεκριμένα: το πιο διάσημο παιχνίδι σκέψης, που ακούει στο όνομα Tetris, το γνωστό σε όλους μας αθλητικό παιχνίδι Tennis, το παιχνίδι με τα τουβλάκια AlleyWay και το κινέζικο παιχνίδι σκέψης Yakuman. Ας δούμε, λοιπόν, ένα προς ένα τα παιχνίδια.

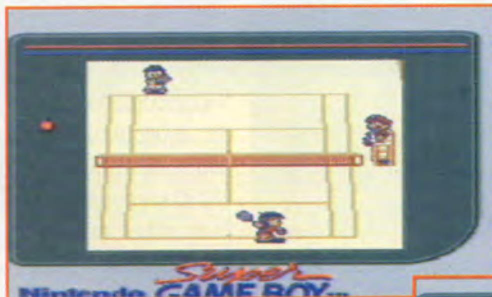
Tetris

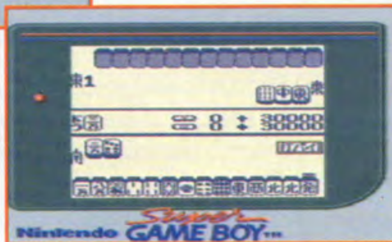
Είναι το πιο διάσημο παιχνίδι σκέψης, που κυκλοφόρησε ποτέ για υπολογιστές, κονσόλες και coin-op. Το όμορφο αυτό παιχνίδι περιλαμβάνεται στη συλλογή, αν και κατά τη γνώμη μας δεν θα έπρεπε. Και αυτό διότι το Tetris είναι το παιχνίδι που συνόδευε τα περισσότερα GameBoy μηχανήματα. Ετσι, λογικό είναι οι περισσότεροι παίκτες να το έχουν και μην τους ενδιαφέρει να το αποκτήσουν ξανά. Το Tetris, το οποίο περιλαμβάνεται στη συλλογή, είναι το πρώτο που κυκλοφόρησε και δεν διαφέρει σε τίποτα. Μέτρια γραφικά, μονότονες οθόνες και μεγάλος βαθμός εθισμού.



Tennis

Πρόκειται για ένα από τα πρώτα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν την εποχή, κατά την οποία πρωτοεμφανίστηκε το GameBoy. Είναι ένα αθλητικό παιχνίδι τένις, το οποίο στις μέρες του έγραψε ιστορία. Σήμερα, όμως, ένα τέτοιο παιχνίδι δεν μπορεί να εντυπωσιάσει τους παίκτες του GameBoy, οι οποίοι έχουν γνωρίσει παιχνίδια που είναι σκάλες ανώτερα από αυτό. Στο Tennis, παίρνετε το μέρος ενός παίκτη και προσπαθείτε να κερδίσετε όσα περισσότερα παιχνίδια μπορείτε. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι μετριότατα, η κίνηση δεν είναι ρεαλιστική, ενώ τα ηχητικά εφέ χαρακτηρίζονται αρκετά φτωχά.





AlleyWay

Το γνωρίσαμε στα μηχανήματα coin-op. Το παιχνίδι, το οποίο διασκέδασε γενιές και γενιές, είναι και πάλι εδώ. Το AlleyWay μοιάζει πολύ με το γνωστό Arcanoid. Στην οθόνη υπάρχουν τουβλάκια σε οριζόντια παράταξη και εσείς έχετε υπό το χειρισμό σας μία ρακέτα. Χτυπώντας με μία μπάλα, τα τουβλάκια εξαφανίζονται και στόχος σας είναι να εξαφανίσετε όλα τα τουβλάκια, χωρίς να χάσετε την μπάλα. Τα γραφικά του AlleyWay είναι μέτρια, ενώ η κίνηση είναι αρκετά αργή.



Yakuman

Το Yakuman είναι ένα κινέζικο παιχνίδι σκέψης, το οποίο παίζεται με τουβλάκια. Τα τουβλάκια έχουν επάνω τους κάποια ιδεογράμματα και εσείς καλείστε να τα ταιριάξετε, έτσι ώστε να μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε όλα τα τουβλάκια που έχετε στη διάθεσή σας. Θυμίζει αρκετά το γνωστό μας παιχνίδι Domino. Το Yakuman έχει μέτρια γραφικά, ενώ ο βαθμός εθισμού του μπορεί να χαρακτηριστεί αρκετά υψηλός.

Αντί Επιλόγου

Το 4 in 1 είναι μία συλλογή που αποτελείται από κλασικά παιχνίδια, τα οποία δεν μπορούν να εντυπωσιάσουν το σύγχρονο παίκτη. Το μόνο δυνατό σημείο της συλλογής είναι η τιμή, η οποία είναι αρκετά δελεαστική.

Θ. Ραφτόπουλος

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
50%	50%	70%	60%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: PLATFORM
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: SEGA
MEGA DRIVE

INSTRUMENTS of CHAOS ....starring YOUNG INDIANA JONES

Ο διασημότερος αρχαιολόγος όλων των εποχών επιστρέφει στις οθόνες σας με μια περιπέτεια που περιγράφει τα νεανικά του κατορθώματα. Πάρτε το μέρος του νεαρού Indianna Jones και νιώστε στο πετσί σας τη δράση και την ένταση. Ο φοβερός Indy, πιστός εραστής της περιπέτειας και της έρευνας, έχει να φέρει εις πέρας πολλές και δύσκολες αποστολές. Ο πλανήτης για μία ακόμη φορά βρίσκεται σε μεγάλο κίνδυνο, καθώς τα γερμανικά στρατεύματα σχεδιάζουν την απόλυτη πολεμική μηχανή που θα αλλάξει τη ροή του πολέμου και θα κάνει τους Γερμανούς ισχυρότερους από τους συμμάχους. Ο κόσμος βρίσκεται λίγο πριν από την καταστροφή και μόνο ένας μπορεί να θέσει τέρμα σε αυτά τα βρώμικα πολεμικά σχέδια. Ποιος; Μα, ο ανήσυχος, ονειροπόλος και ιδεαλιστής Indiana Jones. Πάρτε το μέρος του και ταξιδέψτε μαζί του στον κόσμο της περιπέτειας. Η αποστολή σας δεν είναι καθόλου εύκολη και θα χρειαστεί να ξοδέψετε αρκετές ώρες για να τα καταφέρετε. Θα ταξιδέψετε από τη μια άκρη του κόσμου ως την άλλη, θα δώσετε μάχες σώμα με σώμα με τους εχθρούς και δεν θα είναι λίγες οι φορές που θα νιώσετε ότι η ζωή σας κρέμεται κυριολεκτικά σε μια κλωστή. Πάρτε δύναμη από την ίδια την αποστολή σας, σφίξτε το χειριστήριο δυνατά στα χέρια σας και ξεκινήστε. Ο κόσμος της απόλυτης περιπέτειας είναι εδώ και περιμένει να τον κατακτήσετε...







Το Instruments of Chaos ...starring Young Indiana Jones είναι ένα παιχνίδι περιπέτειας που συνδυάζει με τον καλύτερο τρόπο στοιχεία σχεδόν από όλες τις κατηγορίες παιχνιδιών. Βέβαια, η όλη δομή του είναι τέτοια που επιβάλλει την κατάταξή του στην οικογένεια των Platform Games. Οι πίστες της περιπέτειας είναι πολλές και αρκετά εντυπωσιακές. Τα backgrounds αλλάζουν κάθε φορά που ο ήρωας ταξιδεύει σε άλλη χώρα, με αποτέλεσμα να έχουμε τη δυνατότητα να βλέπουμε εικόνες από την Ινδία, τις πυραμίδες, το Λονδίνο, το Θιβέτ και από άλλες πολλές εξωτικές τοποθεσίες. Τα γραφικά του είναι καλοσχεδιασμένα, ενώ οι περισσότερες οθόνες είναι τόσο όμορφα κατασκευασμένες που εντυπωσιάζουν. Οι χαρακτήρες έχουν ικανοποιητικό μέγεθος, ενώ εντύπωση προκαλεί η φυσική και στρωτή κίνησή τους.



Ο Indy -που έχετε στη διάθεσή σας- εκτός από το μυαλό του διαθέτει το κλασικό μαστίγιο που χρησιμοποιεί σε όλες του τις περιπέτειες, ένα πιστόλι και κάποια μαχαίρια. Ολα αυτά θα πρέπει να τα χρησιμοποιεί με τον καλύτερο τρόπο ώστε να γίνονται αποτελεσματικά και θανατηφόρα.

Τέλος, η μουσική επένδυση της περιπέτειας είναι αρκετά συμπαθητική, ενώ εντύπωση προκαλούν τα ηχητικά εφέ που προσθέτουν πολλά στη γενική ατμόσφαιρα της περιπέτειας.



Το Instruments of Chaos ...starring Young Indiana Jones είναι ένα παιχνίδι περιπέτειας που αξίζει να αγοράσετε...

Θ. Ραφτόπουλος

ΓΡΑΦΙΚΑ 90% ΗΧΟΣ 55% GAMEPLAY 85% ΓΕΝΙΚΑ 89%

REVIEW

EF 2000

Ενα από τα είδη παιχνιδιών που πάντα άνθιζαν στα PCs ήταν τα simulators. Από τη στιγμή που τα πρώτα 486 έκαναν δειλά την εμφάνισή τους στην αγορά, οι κατασκευαστές παιχνιδιών δεν έχασαν την ευκαιρία να παράγουν ποιοτικό software με 256 on-screen χρώματα και σχετικά γρήγορη ταχύτητα. Το καλύτερο δείγμα δουλειάς ήταν το Falcon 3.0, το οποίο άφησε τον κόσμο άφωνο με την τεχνική του αρτιότητα και το εθιστικό gameplay. Από τότε, φυσικά, οι εξελίξεις στο χώρο των PCs κάθε άλλο παρά στάσιμες έμειναν.





Σήμερα, που οι Pentium τείνουν να καθιερωθούν και τα CD-ROMs είναι είδος πρώτης ανάγκης, βλέπουμε καθημερινά να παράγονται υπέροχα simulators, το επίπεδο ρεαλισμού των οποίων αγγίζει τα όρια του πραγματικού. Η Digital Image Design, εταιρία η οποία πριν από αρκετά χρόνια μάς έδωσε το πολύ καλό TFX, επιστρέφει και φιλοδοξεί να κατακτήσει την αγορά με το τελευταίο της δημιούργημα, το EF 2000. Ακολουθώντας το γενικότερο πνεύμα της εποχής, που θέλει τα συμβατικά αεροπλάνα "ξεπερασμένα", μας τοποθετεί στο cockpit του υπό κατασκευή ακόμα EuroFighter 2000. Φυσικά, αυτό δεν θα πρέπει να σας ενοχλήσει καθόλου, μια και όλα τα παραμυθένια χαρακτηριστικά του EuroFighter είναι εδώ και σας περιμένουν.



Επίσης, όλα τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών νέας γενιάς, όπως Super VGA Graphics (640x400), ρεαλιστικά ηχητικά εφέ, ατμοσφαιρική μουσική μέσω CD Tracks, προηγμένες τεχνικές δημιουργίας τρισδιάστατων γραφικών και σκιών, καθώς και δυνατότητα συμμετοχής πολλών παικτών ταυτόχρονα μέσω δικτύου, έχουν ενσωματωθεί στο παιχνίδι, με το ανάλογο βέβαια κόστος στις απαιτήσεις του. Ετσι, το EF 2000 διατίθεται σε ένα CD και απαιτεί τουλάχιστον 12 MB από το σκληρό σας δίσκο για να κάνει minimum installation, ενώ το πλήρες καταλαμβάνει περίπου 75 MB.

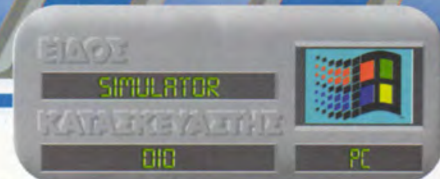
Αν και στις περισσότερες περιπτώσεις αρκεί να γίνει minimum installation των παιχνιδιών, ειδικά μάλιστα αν υπάρχει ένα CD-ROM τετραπλής ταχύτητας, στο EF 2000 σας συνιστούμε να κάνετε full, καθώς οι χρόνοι, στους οποίους φορτώνει το παιχνίδι, είναι αρκετά μεγάλοι. Οι υπόλοιπες απαιτήσεις είναι οι γνωστές: τουλάχιστον 486 στα 66 MHz και 8 MB μνήμης RAM. Το installation του παιχνιδιού είναι αρκετά ιδιότροπο, μια και επιμένει να εγκαθιστά το directory του παιχνιδιού πάνω στο root του σκληρού που επιλέγετε, ενώ όταν τρέξετε για πρώτη φορά το παιχνίδι, θα παρατηρήσετε και ένα SwapFile του παιχνιδιού, μεγέθους περίπου 13 MB, να κάθεται και αυτό στο root σας. Το πακέτο του παιχνιδιού, εκτός από το CD και μία αφίσα με το EF 2000, περιλαμβάνει και ένα manual, αλλά όταν είδαμε αυτό το manual ...τρομάξαμε.



Οι καλές μέρες για τους game reviewers έχουν περάσει ανεπιστρεπτί, αφού 286 ολόκληρες σελίδες μας περίμεναν να τις διαβάσουμε. Αν και το manual ήταν γραμμένο μόνο στην αγγλική, έδινε την εντύπωση ότι είχε δουλευτεί πολύ και δύο ώρες αργότερα ξέραμε ότι είχαμε δίκιο. Σχεδόν τα πάντα περικλείονταν μέσα του, ξεκινώντας από την εγκατάσταση του παιχνιδιού και φθάνοντας έως και σε τεχνικές αναφορές με διαγράμματα για το αυθεντικό EuroFighter, ενώ υπήρχε και μία συνέντευξη με τον υπεύθυνο για το marketing του (!). Ασφαλώς, δεν θα μπορούσαν να λείπουν οκτώ σχεδιαγράμματα για τους διάφορους συνδυασμούς πλήκτρων και τις λειτουργίες που αυτά εκτελούν, αν και αυτό δεν μας άρεσε ιδιαίτερα, αφού το χοντρό manual δεν ήθελε με τίποτα να σταθεί όρθιο δίπλα από την οθόνη.



Πολλές φορές, βρεθήκαμε να αναρωτιόμαστε τι απέγιναν εκείνες οι εύχρηστες κάρτες, οι οποίες τοποθετούνταν πάνω από το







πληκτρολόγιο και είχαν πάνω τους τα πιο σημαντικά πλήκτρα πλοήγησης. Τελικά, το πρόβλημα ξεπεράστηκε χάρη σε αυτά τα χαριτωμένα κίτρινα χαρτάκια που κολλάνε παντού, ακόμα και γύρω από οθόνες. Αφού λοιπόν περάσαμε την - πάντα επίπονη - διαδικασία του installation, τρέξαμε το παιχνίδι.

Η αρχική εντύπωση ήταν αρκετά χλιαρή, αφού - αντίθετα από τις προσδοκίες μας - δεν είδαμε ούτε την παραμικρή εισαγωγή - ούτε καν μία MPEG ταινιούλα, ούτε ένας μικρός σκοπός από τη SoundBlaster μας, ούτε καν μία εισαγωγική οθόνη. Το παιχνίδι μάς "πέταξε" αμέσως στο κεντρικό του μενού, από όπου είχαμε τη δυνατότητα είτε να μπούμε κατευθείαν σε quick combat mode είτε να ξεκινήσουμε κάποια από τις αποστολές. Αν και το σενάριο είναι το κλασικό, "είμαστε οι καλοί Ευρωπαίοι που τους επιτίθενται οι κακοί Ρώσοι", χάρη σε ένα πρωτοποριακό σύστημα τεχνητής νοημοσύνης που ονομάζεται "AI War Generation", δεν πρόκειται ποτέ να πετάξετε την ίδια αποστολή για δεύτερη φορά, μια και καθώς αλλάζουν τα δεδομένα σας, το πρόγραμμα φροντίζει να παραμετροποιεί και τις αποστολές σας. Το χαρακτηριστικό αυτό υπόσχεται ατέλειωτες ώρες παιχνιδιού, δεδομένου ότι ο χειρότερος εχθρός των simulators ήταν πάντα οι καλοί gamers, που τερμάτιζαν όλες τις αποστολές και μετά σπάνια ξαναφόρτωναν το παιχνίδι. Ελπίζουμε να δούμε και άλλες εταιρίες να ακολουθούν το παράδειγμα της Digital Image στο μέλλον.

Αφού περάσετε από το Briefing Room και ενημερωθείτε για την αποστολή σας και αφού οπλίσετε το EF σας με τα κατάλληλα όπλα, είστε έτοιμοι να βγείτε στον αέρα. Εδώ, τα πράγματα αρχίζουν να καλυτερεύουν αισθητά. Η κίνηση υποφέρεται, ακόμα και σε έναν 486 στα 66 MHz, αρκεί βέβαια να είστε σε χαμηλή ανάλυση και με χαμηλωμένα τα Detail Levels. Ακόμα και έτσι, όμως, τα γραφικά δεν παύουν να είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει ποτέ σε simulator. Η δράση είναι καταιγιστική, ειδικά στην περίπτωση arcade αερομαχίας (DogFights).



Το μόνο, όχι και τόσο εντυπωσιακό στοιχείο του παιχνιδιού είναι - προς μεγάλη μας έκπληξη - ο ήχος του. Πράγματι, παρ' ότι ο ήχος ακούγεται μέσα από το CD, δεν είναι τόσο καλός όσο θα έπρεπε. Τα ηχητικά εφέ σώζουν κάπως την κατάσταση, αλλά αν παίξετε αρκετές φορές το παιχνίδι, σίγουρα κάποια στιγμή θα αρχίσετε να ψάχνετε με τρεμάμενα χέρια την επιλογή music off, μια και τα διαθέσιμα tracks από το CD είναι λίγα και έχουν την κακή συνήθεια να επαναλαμβάνονται.





Κατά τα άλλα, η συμπεριφορά του EF 2000 είναι άψογη. Ειδικά σε έναν Pentium, το παιχνίδι αποκτά άλλη διάσταση, αφού μπορείτε να έχετε και υψηλή ανάλυση, καθώς και όλα τα detail levels στο maximum, χωρίς να στερείστε τίποτα από την ταχύτητα του παιχνιδιού. Είναι πραγματική απόλαυση να παρακολουθείτε το αεροπλάνο σας από εξωτερική θέα να καταστρέφει τις αντίπαλες βάσεις. Ειδικά το έδαφος είναι τόσο καλοσχεδιασμένο, ώστε μοιάζει με αληθινό.

Βέβαια, θα χρειαστείτε αρκετό καιρό ωσότου συνηθίσετε όλα τα controls του παιχνιδιού και ακόμα περισσότερο για να μάθετε να τα χρησιμοποιείτε αποτελεσματικά πάνω στους αντιπάλους σας, αλλά το επίπεδο δυσκολίας είναι έξυπνα ζυγισμένο, έτσι ώστε ούτε να απωθεί τους νέους παίχτες αλλά ούτε και να κάνει τους έμπειρους Top Gunners να βαριούνται. Συνολικά, πρόκειται μάλλον για μία από τις δελεαστικότερες προτάσεις στο χώρο των flight simulators. Αν ανήκετε σε αυτούς που πιστεύουν ότι ο αγαπημένος τους simulator είναι ο καλύτερος, θα πρέπει να δείτε το EF 2000 και - πού ξέρετε; - ίσως να αλλάξετε και γνώμη τελικά...

Παντελής Ανδρεάδης





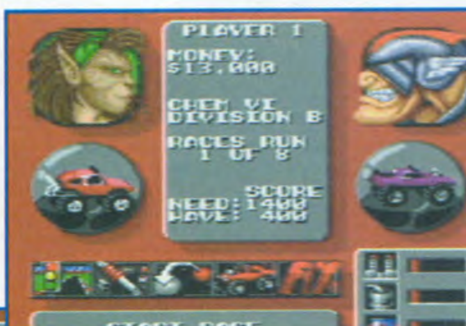
ΓΡΑΦΙΚΑ 97% ΗΧΟΣ 85% GAMEPLAY 91% ΓΕΝΙΚΑ 92%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ	RACE	
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ	INTERPLAY	MEGA DRIVE

ROCK'N'ROLL RACING

Ο αγώνας άρχισε... Μπείτε στο άγριο όχημά σας και νιώστε την απόλυτη αίσθηση της ταχύτητας και της περιπέτειας. Ξεχάστε όλους τους αγώνες ταχύτητας στους οποίους έχετε λάβει μέρος μέχρι σήμερα, διότι αυτός ο αγώνας δεν μοιάζει με κανέναν. Χτίστε το 4x4 τερατώδες όχημά σας όσο καλύτερα νομίζετε και ετοιμαστείτε για μια μάχη ζωής και θανάτου άνευ προηγουμένου. Στόχος σας είναι να οδηγήσετε όσο πιο γρήγορα μπορείτε το όχημά σας στη γραμμή του τερματισμού. Αυτό μπορεί να ακούγεται εύκολο, αλλά δεν είναι. Καθ' όλη τη διάρκεια του αγώνα οι αντίπαλοι οδηγοί, που έχουν εξοπλίσει τα jeeps τους με τα πιο σύγχρονα όπλα, δεν θα διστάσουν -αν δουν ότι προηγείστε- να στρέψουν τα όπλα τους κατά του οχήματός σας, με αποτέλεσμα αν δεν προσέξετε να σας κάνουν κάρβουνο. Εξίσου επικίνδυνοι όμως είστε και εσείς, αφού στο όχημά σας υπάρχει ένα υπερσύγχρονο laser και άλλα συμβατά όπλα τα οποία, αν χρησιμοποιήσετε κατάλληλα και με σύνεση, θα μπορέσουν να σας βοηθήσουν στην επίτευξη του τελικού σας στόχου. Μην το σκέπτεστε καθόλου. Το Rock'n'Roll Racing άρχισε και σας περιμένει να λάβετε μέρος.





Το Rock'n'Roll Racing είναι ένα παιχνίδι κατασκευασμένο από την Interplay, το οποίο δεν μοιάζει με τα συνήθη παιχνίδια αγώνων ταχύτητας. Η ειδοποιός διαφορά εντοπίζεται στο ότι χρησιμοποιεί στοιχεία δράσης και περιπέτειας, με αποτέλεσμα να συνδυάζει την αγωνία της ταχύτητας και της επιβίωσης. Στον αγώνα λαμβάνουν μέρος ειδικά κατασκευασμένα αυτοκίνητα jeep 4x4, τα οποία είναι ικανά να αντεπεξέλθουν στις περίεργες και δύσκολες διαδρομές που περιέχονται στο παιχνίδι. Οι πίστες είναι πολλές, ενώ εντύπωση προκαλεί ο βαθμός δυσκολίας τους, ο οποίος με την εξέλιξη του παιχνιδιού αυξάνεται επικίνδυνα. Ετσι, στις προχωρημένες πίστες θα δυσκολευτείτε πάρα πολύ να έχετε ένα ικανοποιητικό αποτέλεσμα.





Ολες οι διαδρομές είναι ειδικά σχεδιασμένες ώστε η οδήγηση του αυτοκινήτου σας να γίνεται ακόμη πιο δύσκολη. Πολλές επίσης και οι παγίδες, γι' αυτό η οδική σας συμπεριφορά θα πρέπει να είναι πάρα πολύ προσεκτική.

Τα γραφικά του Rock'n'Roll Racing είναι ικανοποιητικά, όχι όμως από τα καλύτερα που έχουμε δει. Οι πίστες είναι μέτρια σχεδιασμένες, ενώ τα χρώματα που τις "ντύνουν" αρκετά άτονα. Εντύπωση προκαλούν οι βοηθητικές οθόνες του παιχνιδιού, που ομολογουμένως είναι άρτια κατασκευασμένες.

Η κίνηση μέσα στο Rock'n'Roll Racing έχει τον πρωταρχικό ρόλο - πρόκειται άλλωστε για παιχνίδι ταχύτητας. Το όχημά σας κινείται σχετικά γρήγορα και με μεγάλη άνεση στην πίστα. Λέμε "σχετικά γρήγορα" διότι σε κάποια σημεία το jeep σας κινείται πάρα πολύ αργά.

Ο χειρισμός είναι εύκολος και δεν πρόκειται να αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα. Εκεί όπου πρέπει να είστε περισσότερο προσεκτικοί είναι στο χειρισμό των διάφορων όπλων που εξοπλίζουν το όχημά σας. Η μουσική επένδυση της περιπέτειας περιορίζεται σε κάποια "φτωχά" μουσικά μοτίβα και σε ελάχιστα ανούσια ηχητικά εφέ.



Το Rock'n'Roll Racing είναι ένα μέτριο παιχνίδι, με χαμηλό βαθμό εθισμού και διαχρονικότητας.

Θ. Ραφτόπουλος

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
75%	60%	80%	73%

ΕΙΔΟΣ: SIMULATION
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: SONY
PLAYSTATION



Το Twisted Metal είναι ένα παιχνίδι καταστροφής με μηχανοκίνητα οχήματα. Επιτέλους, ένα παιχνίδι δίνει την πιο ριζοσπαστική λύση για το κυκλοφοριακό κομφούζιο της πόλης μας! Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή. Το σενάριο του παιχνιδιού μάς οδηγεί σε κάποια μελλοντική εποχή και συγκεκριμένα στο έτος 2005. Κάποιος δισεκατομμυριούχος εκκεντρικός, που του αρέσει να αυτοαποκαλείται Καλυψώ, αποφάσισε να διοργανώσει έναν αγώνα μηχανοκίνητων οχημάτων. Δεν πρόκειται για αγώνα ταχύτητας αλλά αντοχής. Πιο απλά, οι αγωνιζόμενοι προσπαθούν να εξολοθρεύσουν ο ένας τον άλλον με οποιονδήποτε τρόπο, νικητής ανακηρύσσεται αυτός του οποίου το όχημα δεν θα καταστραφεί.



Στο εν λόγω παιχνίδι δεν υπάρχουν κανόνες. Ολοι οι αγωνιζόμενοι θα πρέπει να γνωρίζουν ότι ο δυνατότερος και ο πιο αδίστακτος θα είναι ο νικητής του αγώνα, το δε βραβείο επιλέγεται από το νικητή. Ο αγώνας διεξάγεται στους δρόμους του Los Angeles. Ολοι οι δρόμοι έχουν παγιδευτεί, έτσι ώστε ο αγώνας να μη χάνει το ενδιαφέρον του ούτε στιγμή. Στην πρόσκληση για τον αγώνα ανταποκρίθηκαν παρά πολλοί, από πολλά μέρη της γης. Μηχανικοί αυτοκινήτων, επαγγελματίες οδηγοί, αλλά και άνθρωποι του υποκόσμου και τυχοδιώκτες εκδήλωσαν το ενδιαφέρον τους να συμμετάχουν στον αγώνα. Στα οχήματα που λαμβάνουν μέρος περιλαμβάνονται δίτροχες μηχανές μέχρι και τεθωρακισμένα.





Εσείς ξεκινάτε το παιχνίδι επιλέγοντας το όχημα της αρεσκείας σας και στη συνέχεια γνωρίζετε τους αντιπάλους σας καθώς και το μέρος όπου πρόκειται να διεξαχθεί ο αγώνας. Ολα τα οχήματα είναι εξοπλισμένα με πυροβόλα όπλα και μπορούν να εκτοξεύσουν πυραύλους ή ακτίνες λέιζερ. Μπορείτε να χειριστείτε το όχημά σας είτε μέσα από αυτό είτε απέξω, βλέποντας το πίσω μέρος του.





Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλά, όπως επίσης και τα ηχητικά εφέ. Η μουσική επένδυση έχει εμπλουτιστεί με ρυθμούς rock. Σε ό,τι αφορά το gameplay είναι πολύ καλό, ενώ το playability αγγίζει το μέγιστο βαθμό της πώρωσης.



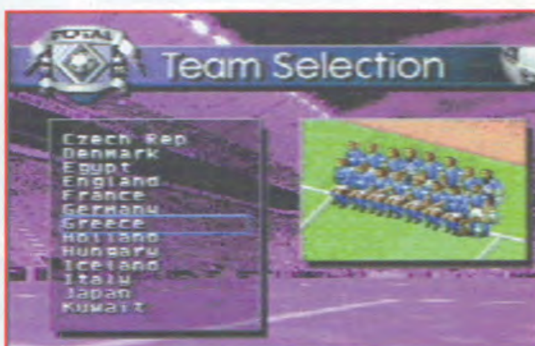
Μιχάλης Ατάλιαλης

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
90%	85%	92%	92%

ΕΙΔΟΣ: SPORT
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: DOMARK
MEGA DRIVE

TOTAL FOOTBALL

Τα αθλητικά παιχνίδια και κυρίως τα παιχνίδια που ασχολούνται με το ποδόσφαιρο είναι πάντα επίκαιρα και διαχρονικά. Καταφέρνουν εδώ και χρόνια να επιβιώνουν, να διαμορφώνουν το δικό τους κοινό και να κερδίζουν όλο και περισσότερους οπαδούς. Προτού καλά καλά περάσει ο πρώτος μήνας του 1996, είχαμε τη δυνατότητα να δούμε μερικά νέα παιχνίδια ποδοσφαίρου, τα οποία κυκλοφόρησαν για τις "μικρές" κονσόλες. Ενα από αυτά ήταν και το Total Football.



Το Total Football είναι κατασκευασμένο από την Domark, η οποία κατά το παρελθόν παρουσίασε πολλές ενδιαφέρουσες παραγωγές. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε για το Mega Drive, αλλά πληροφορίες αναφέρουν πως πολύ σύντομα θα κυκλοφορεί και για όλα τα άλλα μηχανήματα.

Το Total Football, ακολουθώντας πιστά την παράδοση των παραγωγών του είδους, περιέχει όλα αυτά τα στοιχεία που διαθέτει κάποιος σύγχρονος εξομοιωτής ποδοσφαίρου. Ξεκινά με μία εντυπωσιακή εισαγωγή, η οποία προετοιμάζει τον παίκτη με τον καλύτερο τρόπο για το τι πρόκειται να ακολουθήσει. Αμέσως μετά, στην οθόνη σας ξεδιπλώνονται όλα τα μενού επιλογών και ρυθμίσεων. Ακολουθώντας πιστά τα standards του είδους, σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε ή να συνθέσετε την ομάδα που σας αρέσει ανάμεσα από 50 διαφορετικές ομάδες.

Προτού αρχίσετε τον αγώνα, μπορείτε να επιλέξετε το είδος του παιχνιδιού, τη στρατηγική, το σύστημα της ομάδας σας ή, ακόμα, να προχωρήσετε σε πιο λεπτομερειακές ρυθμίσεις, που αφορούν στο είδος του γηπέδου, το χειρισμό του τερματοφύλακα κ.ά. Από όλες τις παραπάνω επιλογές, εντύπωση προκαλεί η ενότητα με τα στατιστικά στοιχεία. Μέσα από αυτήν μπορείτε να δείτε ποια είναι τα ποσοστά επιτυχίας της ομάδας σας έναντι της αντίπαλης ομάδας, σε ποια σημεία είστε καλύτεροι και ποια σημεία πρέπει να διορθώσετε.



Μετά από όλα αυτά ο αγώνας αρχίζει και εσείς καλείστε να οδηγήσετε την ομάδα σας στην πρώτη θέση. Η θέα του αγώνα γίνεται υπό γωνία, ενώ δεν λείπουν από τη διάρκεια του αγώνα οι εντυπωσιακές σκηνές επανάληψης. Οι παίκτες έχουν σχετικά μικρό μέγεθος, ενώ ο σχεδιασμός τους κρίνεται ικανοποιητικός.

Η κίνηση του Total Football είναι ιδιαίτερα καλή. Οι κατασκευαστές δημιούργησαν για τη ρεαλιστική κίνηση των παικτών περισσότερα από 3.000 frames, με αποτέλεσμα οι παίκτες να κινούνται με αξιοθαύμαστη άνεση σε όλο το γήπεδο. Οι παίκτες μπορούν να κάνουν με άνεση όλες τις γνωστές κινήσεις, ενώ η κίνησή τους διαθέτει ικανοποιητική ταχύτητα και αρκετό ρεαλισμό.

Τα γραφικά του Total Football είναι πολύ καλά. Το γήπεδο είναι άψογα σχεδιασμένο, το πλήθος αρκετά ρεαλιστικό, ενώ όλες οι υπόλοιπες βοηθητικές οθόνες είναι πολύ μελετημένες. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι



αρκετά εύκολος και με αυτόν δεν πρόκειται να αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα.

Το Total Football υποστηρίζει σύνδεση μέχρι δύο παικτών και η γενική εντύπωση που διαμορφώσαμε για αυτό ήταν αρκετά θετική. Δείτε το.

Θ. Ραφτόπουλος



ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
85%	85%	89%	86%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: RACE GAME
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: PSYGNOSIS
PLAYSTATION

WIPEOUT

Αν νομίζετε ότι, παίζοντας ένα απλό παιχνίδι αγώνων ταχύτητας, τα έχετε δει όλα και έχετε θέσει τον εαυτό σας στη μέγιστη δοκιμασία, τότε σίγουρα δεν έχετε παίξει το WipeOut, το κορυφαίο παιχνίδι που γνώρισε ποτέ ο χώρος της ηλεκτρονικής διασκέδασης...
Κυρίες και κύριοι, ετοιμαστείτε για ένα ταξίδι στον κόσμο του μέλλοντος, στον κόσμο του WipeOut...





Το Playstation, το κορυφαίο μηχάνημα ηλεκτρονικής διασκέδασης της Sony, επιτέλους αντιπροσωπεύεται επίσημα και στη χώρα μας. Η επίσημη αντιπροσωπία, θέλοντας να προωθήσει το μηχάνημά της με τον καλύτερο τρόπο, παρουσιάζεται δυναμική και σύγχρονη, ταρακουνώντας την αγορά. Με μία αστραπιαία κίνηση που ξάφνιασε όλους μας, "ρίχνει" την τιμή του μηχανήματος και ταυτόχρονα γεμίζει την αγορά με τους πιο καυτούς τίτλους του μηχανήματος. Ενας από αυτούς είναι και το πολυσυζητημένο WipeOut της Psygnosis, το οποίο ήρθε για να τσακίσει οποιοδήποτε παιχνίδι ταχύτητας τολμήσει να τα βάλει μαζί του.



Το WipeOut είναι ένα παιχνίδι που όλοι περιμέναμε. Οταν είδαμε τα πρώτα demos που παρουσιάστηκαν στην ECTS, μείναμε όλοι με ανοιχτό το στόμα και δεν πιστεύαμε με τίποτα ότι ένα τέτοιο παιχνίδι θα μπορούσαμε να το χαρούμε στο σπίτι μας. Η Psygnosis, εκμεταλλευόμενη την υπολογιστική ισχύ του Playstation, κατάφερε να κάνει το όνειρο πραγματικότητα και να παρουσιάσει το καλύτερο παιχνίδι αγώνων ταχύτητας που έχετε δει ποτέ.

Το WipeOut εξελίσσεται στον κόσμο του μέλλοντος, όπου πλέον οι αγώνες ταχύτητας οχημάτων είναι κάπως διαφορετικοί από αυτούς που γίνονται σήμερα. Τα οχήματα δεν έχουν ρόδες, αλλά κυριολεκτικά πετούν πάνω από την πίστα, με ταχύτητες οι οποίες με τα μέσα που διαθέτει σήμερα η σύγχρονη τεχνολογία είναι ακόμα ασύλληπτες. Τα οχήματα μοιάζουν περισσότερο με διαστημικά σκάφη και διαθέτουν μοναδική αεροδυναμική γραμμή. Αρκεί ένα χάιδεμα στο κουμπί της ώθησης και αστραπιαία σκίζουν τον αέρα και πιάνουν το μέγιστο της ταχύτητάς τους. Στα εντυπωσιακά σημεία του παιχνιδιού καταγράφονται όχι μόνον η ταχύτητα των οχημάτων, αλλά και τα μοναδικά γραφικά και η κίνηση αυτών.



Τα γραφικά του WipeOut είναι καταπληκτικά. Ολες οι πίστες αγώνων είναι μοναδικά σχεδιασμένες, με τρισδιάστατα πολυγωνικά γραφικά. Το αποτέλεσμα είναι φανταστικό και ικανό να κερδίσει τις καλύτερες εντυπώσεις, ακόμα και από τους πιο απαιτητικούς παίκτες. Μεγάλη εντύπωση επίσης προκαλεί το γεγονός ότι, παρά την τέλεια ποιότητα των γραφικών, οι κατασκευαστές κατάφεραν να κρατήσουν την ταχύτητα της κίνησης σε πολύ υψηλά επίπεδα.

Η κίνηση του WipeOut είναι τέλεια, καθώς τα οχήματα κινούνται με ιδιαίτερη ευκολία και φυσικότητα, ενώ δίνει με τον καλύτερο τρόπο την εντύπωση στον παίκτη ότι παίρνει μέρος σε έναν πραγματικό αγώνα ταχύτητας.

Ο χειρισμός είναι κάπως ιδιόμορφος και θα χρειαστεί να παίξετε μερικά παιχνίδια, ώσπου να καταφέρετε να τον συνηθίσετε. Τέλος, ολοκληρώνοντας την αναφορά μας σε αυτό το κορυφαίο παιχνίδι, δεν θα πρέπει να παραλείψουμε να αναφέρουμε τη μουσική επένδυση υψηλών προδιαγραφών και τα πλούσια ηχητικά εφέ.

Το WipeOut έφτασε... Είναι εδώ για τους κατόχους του Playstation, αλλά και για τους κατόχους PC. Αγοράστε το και ταξιδέψτε μαζί του στον κόσμο της απόλυτης ταχύτητας...



Θοδωρής Ραφτόπουλος

ΓΡΑΦΙΚΑ 96% | ΗΧΟΣ 93% | GAMEPLAY 94% | ΓΕΝΙΚΑ 94%

XTreme Racing

Στη μεγάλη παράδοση της οικογένειας των racing games της Amiga ένας ακόμα τίτλος προστίθεται. Το Extreme Racing, που συγκεντρώνει αρκετά στοιχεία από άλλα του είδους και ταυτόχρονα φέρει νέες ιδέες-προσθήκες των δημιουργών του, αποτελεί ένα ακόμα "γλυκούλι" παιχνίδι για τον υπολογιστή σας. Ουσιαστικά, πρόκειται για ένα παιχνίδι που ακολουθεί, κατά κάποιον τρόπο, τη νοοτροπία του Super Mario Kart στο SNES.

Σε αυτό, λοιπόν, κάνουν την εμφάνισή τους στοιχεία που είχαμε δει τόσο στο Mario Kart όσο και στο γνωστό Bump'n'Burn, δεμένα μεταξύ τους με τρόπο τέτοιον, ώστε το παιχνίδι να γίνεται αρκετά απολαυστικό.





Το παιχνίδι χρησιμοποιεί την κλασική τεχνική της παρακολούθησης του αγώνα από ένα σημείο πίσω από το αμάξι του παίκτη, μόνο που αυτή τη φορά αντί για bitmap προκαθορισμένα γραφικά χρησιμοποιούνται texture mapped γραφικά!

Η δυνατότητα συμμετοχής μέχρι και οκτώ παικτών (και μάλιστα τεσσάρων από αυτούς στο ίδιο μηχάνημα) ταυτόχρονα είναι γεγονός! Ξεκινώντας, ο παίκτης βρίσκεται μπροστά στην οθόνη με τις επιλογές. Από εδώ μπορεί να αλλάξει αρκετές παραμέτρους όπως τον αριθμό των παικτών, το είδος του αγώνα, το χαρακτήρα του, τον τρόπο ελέγχου (joystick ή πληκτρολόγιο) κ.ά.

Υπάρχουν τέσσερις διαφορετικές μορφές αγώνων: Το cup race όπου ο παίκτης (ή οι παίκτες) προσπαθεί να προκριθεί καταλαμβάνοντας μία από τις πρώτες θέσεις, το season race, μία μορφή πρωταθλήματος με απαραίτητη τη βελτίωση του εξοπλισμού και των χαρακτηριστικών του αυτοκινήτου του παίκτη από τα χρήματα που θα κερδίζει σε κάθε αγώνα, το single match όπου ο παίκτης μπορεί να διαλέξει μία από τις διαθέσιμες πίστες για να εξασκηθεί με ή χωρίς την παρουσία αντιπάλων και, τέλος, το death match όπου επιλέγεται παιχνίδι μεταξύ δύο ή περισσότερων ανθρώπινων παικτών μόνο.

Πρόκειται για έναν αγώνα που οι παίκτες προσπαθούν με κάθε αθέμιτο μέσο να θέσουν εκτός μάχης τους αντιπάλους τους.

Μετά την επιλογή του είδους του αγώνα, υπάρχει η οθόνη επιλογής οδηγού, με οκτώ συνολικά διαθέσιμους χαρακτήρες, καθένας από τους οποίους έχει το δικό του αμάξι - ο καρτουνίστικος προσανατολισμός στο σχεδιασμό του παιχνιδιού και των χαρακτήρων είναι εμφανής.

Η ποικιλία των αυτοκινήτων είναι μεγάλη και



ΕΙΔΟΣ RACING GAME
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ SILTUNNA SOFTWARE AMIGA

ο παίκτης επιλέγει μεταξύ αγωνιστικού, ημιφορτηγού και περιπολικού (!), καθώς και άλλου τύπου αμαξιών. Εννοείται ότι κάθε αυτοκίνητο έχει και διαφορές στην αγωνιστική απόδοση σε σχέση με τα υπόλοιπα και καλό είναι στην αρχή ο παίκτης να δοκιμάσει μερικά αυτοκίνητα προτού καταλήξει στην οριστική επιλογή του. Κατά τη διάρκεια του αγώνα αρκετές είναι οι παράμετροι που μπορεί να αλλάξει ο παίκτης. Πέραν των γραφικών, υπάρχει δυνατότητα αλλαγής του οπτικού του επιπέδου, ούτως ώστε να είναι σε θέση να βλέπει σε αρκετά μεγαλύτερη απόσταση, καθώς και αυτή της αλλαγής της θέσης και της οπτικής γωνίας της κάμερας μέσω της οποίας παρακολουθεί τον αγώνα. Στο τέλος του αγώνα ο παίκτης έχει την ευκαιρία να επιλέξει replay του. Το παιχνίδι είναι έτοιμο να ξεκινήσει.

Ο χειρισμός του αυτοκινήτου με την κλασική επιτάχυνση και το φρενάρισμα δεν είναι κάτι πρωτόγνωρο, χωρίς όμως κάτι τέτοιο να σημαίνει ότι ο παίκτης μπορεί να επιταχύνει συνεχώς προκειμένου να ολοκληρώσει με ευκολία τον αγώνα (πέρασαν οι εποχές του Lotus...). Η συνεχής αυξομείωση της ταχύτητας, ειδικά στις στροφές, είναι απαραίτητη για να είναι σε θέση ο παίκτης αφ' ενός να συμβαδίζει με τους ελεγχόμενους από τον υπολογιστή αντιπάλους και αφ' ετέρου να μη βρίσκεται συνεχώς εκτός δρόμου.

Ωστόσο, δεν είναι αυτό το μοναδικό σημείο που θα πρέπει να προσέχει ο παίκτης. Εντός του αγωνιστικού χώρου υπάρχει πληθώρα αντικειμένων που μπορούν να ανακόψουν ή και να καθυστερήσουν αρκετά τον παίκτη: βαρέλια που κάνουν τον παίκτη μόλις συγκρουστεί μαζί τους να στριφογυρίζει σαν σβούρα, αμέριμνοι θεατές στην άκρη του δρόμου που λες και περιμένουν να τους πατήσει (!), μικρά πλασματάκια που τρέχουν πέρα-δώθε κάθετα στο δρόμο, για να μην αναφέρουμε τους καρχαρίες (!) ;;;;στις πίστες που βρίσκονται ;;;;στα νησιά και περιμένουν να βρεθείτε αρκετά κοντά τους για να σας ορμήσουν!



Παρ' όλα αυτά, ο παίκτης δεν είναι ανίσχυρος. Υπάρχουν κάποια σημεία πάνω στο δρόμο που, όταν περάσει από επάνω τους, του προσφέρουν μεγαλύτερη ταχύτητα ή και όπλα προκειμένου να τα χρησιμοποιήσει εναντίον των αντιπάλων του. Τι είδους όπλα; Πύραυλοι, βόμβες, νάρκες, ακόμα και... κατευθυνόμενα πρόβατα (!) που μόλις... εκτοξευθούν αρχίζουν να κυνηγούν βελάζοντας έναν αντίπαλο και μόλις τον φτάσουν εκρήγνυνται, καθυστερώντας τον μέχρι να ξεκινήσει και πάλι. Προτού, βέβαια, αρχίσετε να χτυπιέστε στο πάτωμα από τα γέλια, καλό θα ήταν να γνωρίζετε ότι τα συγκεκριμένα όπλα μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν και οι αντίπαλοι παίκτες εναντίον σας, κάτι το οποίο προσπαθούν να επιτύχουν στα προχωρημένα επίπεδα. Τέλος, υπάρχει μία αρκετά μεγάλη ποικιλία από πίστες, σε κλασικούς αγωνιστικούς χώρους, στην πόλη, στο διάστημα, ακόμα και σε νησιωτικά συμπλέγματα, όπου ο αγώνας διεξάγεται κατά το μεγαλύτερο μέρος του στην ακτή και σε νερά μικρού βάθους! Μάλιστα, όσο πιο ισχυρό είναι το μηχάνημα που διαθέτετε, τα μεν πολύ καλά γραφικά γίνονται πιο ευδιάκριτα, το δε παιχνίδι πιο γρήγορο. Ακόμα και σε μια απλή A1200, η ταχύτητα είναι ιδιαίτερα ικανοποιητική, αλλά το μέγεθος των pixels 2x2. Η ύπαρξη Fast RAM και ενός 68020/28MHz θα κάνει το παιχνίδι να τρέχει στα 50 frames και με 1x1 μέγεθος pixel. Τα 256 χρώματα πλαισιώνονται από έναν πολύ όμορφο ουρανό και από εξαιρετικά ομαλές διαβαθμίσεις.



Κατόπιν όλων όσα αναφέρθηκαν, το μόνο που μπορεί επιπλέον να σημειωθεί είναι ότι το παιχνίδι είναι εξαιρετικό στο απλό, ενώ στο διπλό (ή τριπλό και άνω) είναι απόλαυση.

Πρόκειται για μία μοναδική ευκαιρία να δείξετε τα... φιλικά σας αισθήματα στους φίλους σας, αλλά και να γελάσετε από τα κωμικά στοιχεία που συνθέτουν το παιχνίδι.

Εγκαταστήστε το παιχνίδι στο σκληρό σας και σίγουρα δεν θα το μετανιώσετε!

Καλή οδήγηση, λοιπόν, και... προσοχή στους καρχαρίες!!!

Νίκος Ελευθεριάνος



ΓΡΑΦΙΚΑ 88% ΗΧΟΣ 87% GAMEPLAY 93% ΓΕΝΙΚΑ 92%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: RACE GAME
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: VIRGIN
PC

SCREAMER

Τα παιχνίδια με θέμα τους αγώνες ταχύτητας αυτοκινήτων πολλαπλασιάζονται με εκπληκτικούς ρυθμούς. Ιδιαίτερα κατά το τελευταίο τρίμηνο, οι παραγωγές είναι τόσο πολλές, ώστε πραγματικά δεν ξέρουμε ποια να πρωτοδιαλέξουμε. Αυτό βέβαια δεν είναι τυχαίο. Τα παιχνίδια αυτά έχουν την ικανότητα να



είναι διαχρονικά και να εντυπωσιάζουν τους περισσότερους παίκτες. Ταυτόχρονα, με τέτοιου είδους παιχνίδια εκμεταλλευόμαστε με τον καλύτερο τρόπο τις υψηλές δυνατότητες του υπολογιστή μας.

Το Screamer είναι ένα κλασικό παιχνίδι αγώνων ταχύτητας αυτοκινήτου, ικανό να σας διασκεδάσει για πολλές πολλές ώρες...

Σενάριο - Σκοπός

Οπως σε όλα τα παιχνίδια του είδους, έτσι και στο Screamer καλείστε να πάρετε το μέρος ενός οδηγού ταχύτητας και να οδηγήσετε το αυτοκίνητό σας πρώτο στη γραμμή της νίκης. Αυτό μπορεί να ακούγεται αρκετά εύκολο, αλλά δεν είναι, διότι σε όλη τη διάρκεια του αγώνα θα πρέπει να αντιμετωπίσετε πολλούς ικανούς οδηγούς, οι οποίοι και αυτοί θα προσπαθήσουν να βγουν πρώτοι.



Το Screamer διαθέτει πολλούς τύπους αγώνα. Ετσι, αν επιλέξετε το Normal παιχνίδι, θα έχετε να αντιμετωπίσετε όλους τους άλλους οδηγούς, καθώς και το χρονόμετρο, που σας δίνει έναν περιορισμένο χρόνο για να τα καταφέρετε. Πολλές φορές, θα χρειαστεί να συγκρουστείτε με τα αυτοκίνητα, για να μπορέσετε να τα βγάλετε εκτός αγώνα και να κερδίσετε την πρώτη θέση. Να θυμάστε ότι στο Screamer όλα επιτρέπονται. Αν θέλετε κάτι πιο δύσκολο, επιλέξτε το Championship επίπεδο, για να δώσετε μια σειρά αγώνων, στους οποίους θα πρέπει να τερματίσετε ανάμεσα στους τρεις πρώτους, προκειμένου να συμμετάσχετε στον επόμενο.

Τέλος, υπάρχουν και οι ειδικές διαδρομές, που περιλαμβάνουν το επίπεδο χρόνου, όπου αγωνίζεστε μόνος σας με αντίπαλο το χρόνο, το επίπεδο κώνων, στο οποίο πρέπει να πετυχαίνετε τους ειδικά τοποθετημένους κώνους, καθώς και, τέλος, το επίπεδο σλάλομ.

Γραφικά

Τα γραφικά του Screamer είναι πολύ όμορφα. Οι οθόνες είναι άψογα σχεδιασμένες, ενώ υπάρχουν μοναδικά χρώματα και συναρπαστικές σκηνές συγκρούσεων. Οι πίστες έχουν τρισδιάστατη όψη, διαθέτουν υψηλή ανάλυση, όμορφα ζωντανά χρώματα και τέλεια φωτοσκίαση. Εντύπωση προκαλούν τα βοηθητικά γραφικά, ο τέλειος σχεδιασμός και το μέγεθος των αυτοκινήτων.



Κίνηση - Χειρισμός

Η κίνηση μέσα στο παιχνίδι έχει τον πρώτο λόγο. Ολα τα αυτοκίνητα, παρά το μεγάλο τους μέγεθος, κινούνται με ρεαλισμό και ιδιαίτερα γρήγορη κίνηση. Ο χειρισμός είναι αρκετά εύκολος και αρκεί ένα χάδι για να κάνετε το αυτοκίνητό σας κυριολεκτικά να πετάξει.



Μουσική - Ατμόσφαιρα - Αυτοκίνητα

Τα ψηφιακά κομμάτια αυξάνουν την ένταση, ενώ ξαφνιάζουν τα ρεαλιστικά ηχητικά εφέ και οι ήχοι συγκρούσεων. Η ατμόσφαιρα είναι τόσο ρεαλιστική, ώστε θα σας συναρπάσει. Πλούσια είναι η συλλογή αυτοκινήτων και πολλές οι επιπλέον δυνατότητες ρυθμίσεων.

Κάτω από Windows 95 - Απαιτήσεις

Το παιχνίδι απαιτεί για την καλή λειτουργία του υπολογιστή 486DX2 στα 66 MHz, 8 MB RAM και 12 MB RAM, αν θέλετε γραφικά υψηλής ανάλυσης, 30 MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο και SVGA κάρτα. Δοκιμάσαμε το Screamer κάτω από τα Windows 95 και δεν αντιμετωπίσαμε κανένα πρόβλημα.

Αντί επιλόγου

Το Screamer είναι ένα καλό παιχνίδι αγώνων ταχύτητας, ικανό να ανεβάσει την αδρεναλίνη σας στα ύψη. Φανταστική δράση, γρήγορη οδήγηση, πολλά επίπεδα αγώνων. Δείτε το.

Θοδωρής Ραφτόπουλος

ΓΡΑΦΙΚΑ 93% ΗΧΟΣ 90% GAMEPLAY 90% ΓΕΝΙΚΑ 90%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: SIM ACTION RACER
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: GAME TEK
PC

CYBERBYKES

Τελικά, έχει γίνει κανόνας για πολλά παιχνίδια να κυκλοφορούν πρώτα στα coin-op και αμέσως μετά στις οικιακές κονσόλες. Ισως οι εταιρίες κατασκευής να κάνουν με αυτόν τον τρόπο ένα τεστ, προκειμένου να διαπιστώσουν αν "τραβάει" το παιχνίδι. Στην περίπτωση που τα αποτελέσματα αποδειχθούν θετικά, τότε αποφασίζουν την κυκλοφορία του σε όλες τις υπόλοιπες εκδόσεις.





Το παιχνίδι που θα σας παρουσιάσουμε είχε αυτή την τύχη. Πρώτα το είδαμε και το μάθαμε στα coin-op και τώρα το βλέπουμε να κυκλοφορεί για πολλά άλλα μηχανήματα. Η έκδοση για PC μπορούμε να πούμε ότι είναι αρκετά εντυπωσιακή και ικανή να κερδίσει τον παίκτη από την πρώτη κιόλας στιγμή.



Αφού κάνετε την εγκατάσταση που ταιριάζει καλύτερα στο υπολογιστικό σας σύστημα και τρέξετε το κυρίως πρόγραμμα, καλείστε να απαντήσετε σε μια σειρά ερωτήσεων που θα σας ξαφνιάσουν. Ετσι, πρέπει να δηλώσετε σε τι ανάλυση θέλετε να βλέπετε το παιχνίδι, τις σκηνές δράσης και video, τι κάρτα ήχου έχετε και αν υποστηρίζει ηχητικά εφέ. Το πρώτο σοκ έχει να κάνει με την ανάλυση γραφικών, που ούτε λίγο ούτε πολύ ξεπερνά αυτήν των 1024x768! Το δεύτερο σοκ δεν αργεί να επέλθει, αφού στις τελευταίες επιλογές θα αναγνωρίσετε την επιλογή δικτύου. Αυτό απλώς σημαίνει ότι μπορείτε να παίζετε το παιχνίδι μέσω δικτύου με οκτώ παίκτες ταυτόχρονα. Φυσικά, όταν δείτε όλα τα παραπάνω, δεν πρόκειται να σας κάνει εντύπωση η επιλογή για παιχνίδι μέσω modem, την οποία συναντάμε όλο και πιο συχνά στα σύγχρονα παιχνίδια. Οταν τελικά τελειώσετε με όλες αυτές τις ρυθμίσεις, το πρόγραμμα δημιουργεί ένα αρχείο με το όνομα Cyber.cfg στο οποίο τις αποθηκεύει. Αν για κάποιον λόγο θέλετε να αλλάξετε κάποια από τις ρυθμίσεις, δεν έχετε παρά να σβήσετε αυτό το αρχείο και τότε το πρόγραμμα θα σας ζητήσει να τις ξαναδηλώσετε.



Αμέσως μετά, αρχίζουν να ξεδιπλώνονται όλες οι σκηνές της εισαγωγής, οι οποίες σίγουρα θα σας καθηλώσουν. Τι να πρωτοαναφέρει κανείς; Τα άψογα γραφικά, την τέλεια κίνηση ή την ποιοτική μουσική επένδυση; Η εισαγωγή είναι μία από τις κορυφαίες και σίγουρα θα χαραχθεί στη μνήμη σας.

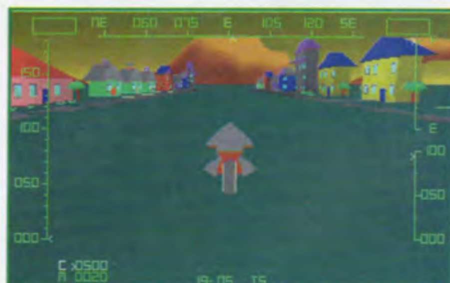
Το κυρίως παιχνίδι είναι το ίδιο εντυπωσιακό με το εισαγωγικό κομμάτι. Καλείστε να πάρετε το μέρος ενός ανθρωποειδούς, το οποίο καβαλά μια υπερσύγχρονη μηχανή και φροντίζει ώστε τα επικίνδυνα όπλα να μη φτάσουν στα χέρια των εχθρικών δυνάμεων. Η αποστολή σας δεν είναι καθόλου εύκολη και θα χρειαστούν πολλές ώρες για να τα καταφέρετε.

Η θέα του παιχνιδιού είναι μοναδική, ενώ τα πολυγωνικά γραφικά ξαφνιάζουν. Η δράση και η ένταση καθ' όλη τη διάρκεια της περιπέτειας είναι έντονες, ενώ



το σίγουρο είναι ότι το CyberBykes είναι πέρα για πέρα εθιστικό. Τα ηχητικά εφέ και η μουσική του θα σας εντυπωσιάσουν, αφού ταιριάζουν απόλυτα με το είδος και το κλίμα της περιπέτειας. Τέλος, θα πρέπει να αναφέρουμε ότι το CyberBykes είναι ένα από τα παιχνίδια που συνεργάζονται με το νέο περιφερειακό εικονικής πραγματικότητας VR Headset.

Θοδωρής Ραφτόπουλος



ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
70%	85%	89%	80%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: ARCADE
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: NINTENDO
GAMEBOY

Ms PACMAN

Ένα από τα πρώτα ηλεκτρονικά παιχνίδια που ήρθαν στη χώρα μας και το οποίο πραγματικά έγραψε ιστορία ήταν το Pac-Man. Ο PacMan, ο πειναλέος ήρωας που κατασπάραζε κάθε τελεία που βρισκόταν μπροστά του, κατάφερε και καταφέρνει ακόμα και σήμερα να καθηλώνει χιλιάδες παίκτες. Αναρωτηθήκατε ποτέ αν υπάρχει έστω και ένας παίκτης παιχνιδιών στον πλανήτη, ο οποίος να μην έχει παίξει και να μην έχει πωρωθεί με αυτό το παιχνίδι; Πιστεύω πως δεν υπάρχει.

Σήμερα, αρκετά χρόνια μετά, κυκλοφορεί από τη Nintendo ένα παιχνίδι, το οποίο έρχεται να κερδίσει τους φανατικούς της φορητής της κονσόλας. Πρόκειται για ένα παιχνίδι ίδιο με το κλασικό PacMan, στο οποίο αυτή τη φορά πρωταγωνιστεί η κοπελιά του σούπερ ήρωα. Η Ms PacMan είναι εξίσου φαγάνα όπως και το αγόρι της και ακόμα πιο επικίνδυνη, αφού συνδυάζει την πονηριά που μόνον οι γυναίκες γνωρίζουν τόσο καλά. Κινείται με χαρακτηριστική άνεση μέσα στο maze, ενώ όταν τρώει τις σούπερ τελείες γίνεται τόσο άγρια, ώστε τρέπει σε φυγή όλα τα φαντάσματα. Πάρτε το μέρος της Ms PacMan και φάτε όσες περισσότερες τελείες μπορείτε. Γλιστρήστε στους διαδρόμους του maze και αποφύγετε τα επικίνδυνα φαντάσματα. Οταν βρεθείτε σε κίνδυνο, μη διστάσετε να φάτε τις σούπερ τελείες και να κατασπαράξετε όλα τα φαντάσματα.



Μέτρια γραφικά, ικανοποιητική κίνηση, τέσσερα διαφορετικά maze.

Το παιχνίδι αρχίζει, η Ms PacMan σας περιμένει...

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
60%	50%	75%	65%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: ACTION
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: DOMARK
GAME GEAR

WIZARD PINBALL

Σας αρέσουν τα ηλεκτρονικά φλιπεράκια; Αν ναι, τότε το παιχνίδι που θα σας παρουσιάσουμε, θα σας εντυπωσιάσει. Το Wizard Pinball είναι ένα παιχνίδι δράσης κατασκευασμένο από την Domark, το οποίο έρχεται για να κερδίσει του κατόχους του Game Gear.

Το Wizard Pinball, όπως διαπιστώνουμε και από τον τίτλο του, είναι ένας εξομοιωτής φλίπερ, ικανός να σας συναρπάσει. Το παιχνίδι περιέχει πολλές πίστες-επίπεδα, τα οποία εσείς καλείστε να περάσετε με επιτυχία. Χρησιμοποιώντας με τον καλύτερο τρόπο που ξέρετε τις ρακέτες και στέλνοντας την μπάλα στα κατάλληλα σημεία, μαζεύετε αντικείμενα και έξτρα πόντους, οι οποίοι μπορούν να σας χαρίσουν επιπλέον ζωές και να σας ανεβάσουν στο επόμενο επίπεδο. Η κίνηση της μπάλας είναι αρκετά ρεαλιστική, ενώ οι πορείες που διαγράφονται από τα διάφορα γκελ είναι πέρα ως πέρα λογικές. Οι ρακέτες αντιδρούν αστραπιαία σε ένα απλό πάτημα του πλήκτρου, ενώ η επαναφορά τους είναι εντυπωσιακά γρήγορη.



Τα γραφικά του Wizard Pinball είναι αρκετά εντυπωσιακά. Ολες οι οθόνες είναι άψογα σχεδιασμένες και "ντυμένες" με ζωντανά και όμορφα χρώματα. Εντύπωση προκαλεί επίσης και ο κλιμακωτός βαθμός δυσκολίας των επιπέδων. Ετσι, ξεκινώντας στα πρώτα επίπεδα, το παιχνίδι θα σας φανεί εύκολο, όσο προχωράτε όμως τα πράγματα δυσκολεύουν και γίνονται ακόμα δυσκολότερα.

Το Wizard Pinball είναι ένας όμορφος και ενδιαφέρων εξομοιωτής φλίπερ, ικανός να σας διασκεδάσει για πολλές πολλές ώρες. Δείτε το.

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
80%	55%	80%	81%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ	
PLATFORM	
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ	
CAPCOM	SNES



MEGA MAN X2

Η σειρά των παιχνιδιών MegaMan είναι μία από τις κορυφαίες του είδους και καταφέρνει να κερδίζει πάντα μία μεγάλη μερίδα παικτών. Στην ήδη επιτυχημένη σειρά έρχεται να προστεθεί ένα ακόμη δυνατό παιχνίδι, το MegaMan X2.



Η περιπέτεια, ακολουθώντας πιστά τη συνταγή που χρησιμοποίησαν επιτυχώς τα προηγούμενα παιχνίδια της συλλογής, είναι έτοιμη να κερδίσει ακόμα περισσότερους παίκτες. Ρομπότ, φουτουριστικές οθόνες, laser, τέρατα, μοναδικές μάχες, όλα είναι εδώ. Ο πλανήτης για μία ακόμη φορά βρίσκεται σε κίνδυνο. Τα ερπετόμορφα τέρατα είναι και πάλι ελεύθερα. Σύντομα πρόκειται να γίνει η μεγάλη επίθεση που θα επιφέρει το χάος και την καταστροφή του πλανήτη. Προς το παρόν, οι ερπετόμορφοι έχουν περιοριστεί στο παλιό εγκαταλελειμμένο εργοστάσιο. Σύντομα, όμως, θα βγουν από αυτό και τότε η καταστροφή δεν θα αργήσει να έρθει.. Λύση σε αυτή τη δύσκολη κατάσταση μπορεί να δώσει μόνο ο MegaMan. Ο θρυλικός ήρωας επιστρέφει ακόμα πιο δυνατός, έτοιμος να απαλλάξει τον πλανήτη από τα ερπετόμορφα τέρατα. Εξοπλισμένος με όπλα τελευταίας τεχνολογίας και με μια υπερσύγχρονη μοτοσικλέτα, είναι ικανός να τσακίσει οποιονδήποτε μεταλλαγμένο βρεθεί στο δρόμο του. Σύμμαχο σε όλη αυτή την τεράστια και επικίνδυνη αποστολή έχει το δόκτορα Κλάιν, ο οποίος θέλοντας να ενισχύσει το δυνατό οπλοστάσιο του MegaMan κατασκεύασε μια ατσάλινη πανοπλία ρομπότ, ικανή να κάνει τον ήρωα σχεδόν άτρωτο.



Ο χρόνος περνάει και είναι εις βάρος σας. Πάρτε τώρα το μέρος του MegaMan και δώστε τα όλα... Ο πλανήτης σάς χρειάζεται και ζητά τη βοήθειά σας. Θα την αρνηθείτε;



Το MegaMan X2, σε σχέση με τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς, είναι σαφώς ανώτερο σε όλους τους τομείς. Το σενάριο και η δράση του έχουν καλύτερη δομή, τα γραφικά είναι πιο σύγχρονα, ενώ η κίνηση αξιοθαύμαστη.

Τα γραφικά του MegaMan X2 χαρακτηρίζονται από ένα μοντέρνο, φουτουριστικό σχεδιασμό. Ολες οι οθόνες είναι άψογα κατασκευασμένες, με ατμοσφαιρικά χρώματα και άρτια μελετημένες φωτοσκιάσεις. Το μέγεθος τόσο του ήρωα όσο και των υπόλοιπων χαρακτήρων είναι ικανοποιητικό, ενώ η ευκρίνεια κρίνεται αρκετά καλή. Αυτό δεν είναι τυχαίο, αφού η Capcom χρησιμοποίησε για το MegaMan X2 το νέο Chip C4, το οποίο χαρίζει πολύ περισσότερα χρώματα, μεγαλύτερη ταχύτητα στην κίνηση και καλύτερη ευκρίνεια. Η κίνηση στο MegaMan X2 είναι τέλεια. Ο ήρωας έχει μοναδική κίνηση, ρεαλιστική και εξαιρετικά γρήγορη. Ακόμα και στις πίστες όπου γίνεται χαμός από sprites, τα πάντα κινούνται με ιδιαίτερη άνεση. Ο χειρισμός του ήρωα είναι ιδιαίτερα εύκολος. Χρειάζεται ωστόσο περισσότερη προσοχή όταν ο ήρωας αποκτά τη δυνατότητα να πετά. Η μουσική επένδυση είναι άψογη με άφθονα μουσικά κομμάτια, ικανά να ανεβάσουν την αδρεναλίνη σας σε επικίνδυνα επίπεδα, και πλούσια ηχητικά εφέ που προσθέτουν πολλά στη γενική ατμόσφαιρα.

Το MegaMan X2 είναι ένα "διαμάντι" του είδους του, που αξίζει να δείτε και να παίξετε...

Θ. Ραφτόπουλος



ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
92%	89%	90%	90%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: PLATFORM
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: CREATIVE TRADING
AMIGA

SMARTY

Το πλήρες όνομα του παιχνιδιού είναι Smarty and the nasty gluttons και μάλλον δεν είναι και πολύ επεξηγηματικό. Πρόκειται λοιπόν για ένα παιχνίδι platform, το οποίο - εκτός του παράξενου ονόματος - έχει αρκετά καλή πλοκή και playability.

Το παιχνίδι θα θυμίσει ένα άλλο ωραίο platform από το παρελθόν, το Snow Bros, στο οποίο ο παίκτης (ή οι παίκτες) προσπαθούσε να τυλίξει αντιπάλους μέσα σε χιονόμπαλες και να τις καταστρέψει σε χρόνο και σε συνδυασμούς που θα έδιναν αρκετά bonuses. Επρόκειτο δηλαδή για μία πολύ ωραία παραλλαγή του κλασικού Bubble Bobble, με αρκετές προσθήκες.



Το Smarty and the nasty gluttons είναι μία εξίσου ωραία παραλλαγή του Snow Bros, όπου ο παίκτης παίρνει το ρόλο ενός μικρού αγοριού, του Smarty, και εφοδιασμένος με ένα μικρό ραβδάκι και με το θάρρος του καλείται να αντιμετωπίσει τα εχθρικά sprites (να βγάλει το φίδι από την τρύπα, με άλλα λόγια). Οι πρώτοι εχθροί που αντιμετωπίζει ο συμπαθής Smarty είναι μικροί δεινόσαυροι, οι οποίοι περιφέρονται στις πλατφόρμες που υπάρχουν στην εκάστοτε πίστα. Καθώς περνάει ο χρόνος, οι δεινόσαυροι αλλάζουν και μεταμορφώνονται σε πιο γρήγορους και πιο εχθρικούς για τον ήρωα δεινόσαυρους.

Ο Smarty θα πρέπει, αφού πλησιάσει τους αντιπάλους, να χρησιμοποιήσει το ραβδάκι του για να τους ακινητοποιήσει. Μετά, θα μπορεί να τους σπρώξει για να τους ρίξει σε άλλους αντιπάλους. Το αποτέλεσμα είναι ότι όσοι εχθροί χτυπηθούν από το ακινητοποιημένο sprite, θα εξαφανιστούν και θα αφήσουν στη θέση τους μερικά εύγευστα (!) bonuses και ένα κλειδί, το οποίο ο Smarty πρέπει να μαζέψει. Μόλις συγκεντρωθεί ένας αριθμός κλειδιών, ο Smarty περνάει στην επόμενη πίστα. Ισως να ακούγεται απλό, όμως υπάρχουν μερικά στοιχεία που κρατούν για αρκετό χρόνο αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη. Για παράδειγμα, όπως και στο Bubble Bobble, όσο πιο πολλά αντίπαλα sprites καταστρέψει ο παίκτης ταυτόχρονα τόσο πιο πολλά bonuses θα πάρει και, μεταξύ αυτών, καλύτερα όπλα (μεγαλύτερη εμβέλεια, "άμεσο" πάγωμα των αντιπάλων κ.λπ.).



Επιπλέον, ο παίκτης θα πρέπει να προσέχει και για άλλα πράγματα, εκτός από το χρόνο. Υπάρχει συνήθως ένα μικρό sprite (δεινοσαυράκι), το οποίο μόλις αγγίξει τον παίκτη εξαφανίζει όλα τα κλειδιά, που με τόσο κόπο είχε αποκτήσει έως εκείνη τη στιγμή! Δεν πρέπει δε να ξεχνά και τους παγωμένους αντίπαλους, οι οποίοι επανέρχονται στην αρχική τους κατάσταση σε σύντομο χρόνο και, μάλιστα, με όχι και τόσο φιλικές διαθέσεις.

Συνολικά, υπάρχουν 5 κόσμοι στο παιχνίδι, με διαφορετικούς εχθρούς και μεγάλο αριθμό από bonuses (καθώς και ποικιλία από εκπλήξεις!). Μαζί με όλα αυτά, για μεγαλύτερη ποικιλία, υπάρχει και μια σειρά από extra παιχνίδια μεταξύ των διάφορων κόσμων, για να ανανεώνεται το ενδιαφέρον του παίκτη.



Αν και πρόκειται για μία παλιά ιδέα, οι παραγωγοί του παιχνιδιού έχουν καταφέρει να συνδέσουν μεταξύ τους μερικά καλά στοιχεία και να μας δώσουν ένα άψογα εκτελεσμένο platform, το οποίο σίγουρα θα χαρίσει αρκετές ώρες ασχολίας και διασκέδασης σε όσους αποφασίσουν να ασχοληθούν μαζί του.

Νίκος Ελευθεριάνος

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
82%	78%	85%	82%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ: RACE GAME
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: BMG INTERACTIVE
PC

CADILLACS AND DINOSAURS

THE SECOND CATACLYSM

Η παραγωγή παιχνιδιών εμπνευσμένων από κινηματογραφικές ή τηλεοπτικές σειρές αποτελεί πάγια τακτική πολλών εταιριών. Η συνταγή είναι δοκιμασμένη, πουλάει και πάντα κερδίζει μία μεγάλη μερίδα παικτών. Αυτήν ακριβώς την τακτική ακολούθησε και η BMG Interactive για την παραγωγή του τίτλου της. Το παιχνίδι βασίζεται σε μια σειρά κινουμένων σχεδίων που προβλήθηκε χωρίς μεγάλη επιτυχία και στη χώρα μας.







Σενάριο

Το Cadillacs And Dinosaurs περιγράφει τις περιπέτειες μιας ομάδας ανθρώπων που επέζησαν μετά το δεύτερο κατακλυσμό. Ο πλανήτης έχει επιστρέψει στην αρχική του μορφή: πυκνή βλάστηση και τεράστια ζώα να κυκλοφορούν παντού ανενόχλητα. Οι δεινόσαυροι έχουν επιστρέψει και στον πλανήτη επικρατεί ένα απέραντο χάος. Σε όλη αυτή την περίεργη ατμόσφαιρα εμπλέκονται όπλα σύγχρονης τεχνολογίας, τεράστια ζώα, 60's ντύσιμο, ζούγκλα και άλλα τέτοια ανόμοια πράγματα. Για να "δέσει" το όλο άναρχο σκηνικό που κάνει τα κόκαλα του πατέρα των cartoons, Disney, να τρίζουν, χρησιμοποιείται σαν κερασάκι στην τούρτα και ένα αυτοκίνητο του '53, μια Cadillac.

Εσείς καλείστε να πάρετε το μέρος αυτής της ομάδας και να καταφέρετε να ξεφύγετε από όλα αυτά τα τεράστια ζώα που σας απειλούν.

Το σενάριο του Cadillacs And Dinosaurs είναι αρκετά ανιαρό και δεν πρόκειται να εντυπωσιάσει κανέναν, εκτός από αυτούς που έβλεπαν την ομώνυμη κινηματογραφική σειρά σαν τρελοί.

Γραφικά - Ηχος

Τα γραφικά του είναι αρκετά συμπαθητικά. Τα πάντα μέσα στο παιχνίδι είναι κατασκευασμένα με την τεχνική cartoon, ενώ σε κανένα σημείο δεν χρησιμοποιήθηκαν κινηματογραφικά γραφικά.



Οι οθόνες είναι άψογα σχεδιασμένες, με πλούσιους χρωματικούς συνδυασμούς, ενώ σε πολλές από αυτές δίνεται με τον καλύτερο τρόπο η αίσθηση του τρισδιάστατου. Η μουσική επένδυση του παιχνιδιού είναι μέτρια, ενώ εντύπωση προκαλούν τα πολυάριθμα ηχητικά εφέ.

Κίνηση - Ατμόσφαιρα - Χειρισμός

Οι ήρωες και όλα τα υπόλοιπα sprites κινούνται με ιδιαίτερη ευκολία, ενώ η ταχύτητα και η ποιότητα της κίνησης μπορούν να χαρακτηριστούν ικανοποιητικές. Η ατμόσφαιρα του Cadillacs And Dinosaurs δεν είναι ό,τι καλύτερο έχουμε δει.

Κάτω από Windows 95 - Απαιτήσεις

Το παιχνίδι για την καλή λειτουργία του απαιτεί υπολογιστή 386, 4 MB RAM, σκληρό δίσκο και VGA κάρτα.





Δοκιμάσαμε το Cadillacs And Dinosaurs κάτω από τα Windows 95 και δεν αντιμετωπίσαμε κανένα πρόβλημα.

Αντί Επιλόγου

Το Cadillacs And Dinosaurs είναι ένα μέτριο παιχνίδι δράσης, το οποίο παρά το μεγάλο του μέγεθος (τρία CDs) δεν εντυπωσιάζει.

Θοδωρής Ραφτόπουλος



ΓΡΑΦΙΚΑ 85% ΗΧΟΣ 80% GAMEPLAY 90% ΓΕΝΙΚΑ 80%

ΕΙΔΟΣ: SHOOT'EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: PSYGNOSIS
PLAYSTATION

CRAZY IVAN

Καλώς ήλθατε στη φανταστική ζώνη των Hi-Tech παιχνιδιών του Playstation της Sony. Αυτήν τη φορά με τη βοήθεια του Playstation θα ταξιδέψουμε στο μέλλον και συγκεκριμένα θα γνωρίσουμε τη Γη κατά το έτος 2018.

Τα πράγματα στη Γη αυτήν τη χρονική περίοδο δεν μπορούμε να μπούμε ότι είναι ήσυχα και ειρηνικά. Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές δείχνουν εκτεταμένα ενεργειακά πεδία σε πέντε ζώνες ανά τον κόσμο. Τα ενεργειακά αυτά πεδία καταστρέφουν κάθε μορφή ζωής και εντοπίζονται κυρίως στη Ρωσία, την Ιαπωνία, τη Μέση Ανατολή, τις Ηνωμένες Πολιτείες και την Ευρώπη. Μέσα σε αυτά οι επιστήμονες ανακάλυψαν ανθρώπους καθώς και μηχανικές μορφές ζωής. Υστερα από σχολαστική μελέτη των στοιχείων που τους παρείχαν οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές με τη βοήθεια ανιχνευτών με υπέρυθρες ακτίνες, οι επιστήμονες ανακάλυψαν ότι αυτές οι μηχανοκίνητες μορφές ζωής έχουν αιχμαλωτίσει το εσωτερικό των ανθρώπων.



Εσείς ενσαρκώνετε τον Ιβάν, έναν σπουδαίο μεν μαχητή αλλά με ελαφρά διαταραγμένο ψυχικό κόσμο. Ο Ιβάν αναλαμβάνει τη δύσκολη αποστολή να καταστρέψει τον εχθρό και να σώσει τους αιχμαλώτους. Σημαντική βοήθεια θα του προσφέρει μία ειδική στολή που τον προστατεύει από τα εχθρικά πυρά, ενώ παράλληλα διαθέτει την τελευταία



λέξη της τεχνολογίας σε συστήματα ανίχνευσης και οπλισμού.

Το παιχνίδι από την εισαγωγή κιόλας πρόκειται να σας αφήσει άφωνους με τα εντυπωσιακά και γρήγορα γραφικά του και τα άριστα σε ποιότητα ηχητικά εφέ που χρησιμοποιούν την τεχνολογία του Dolby Surrend. Εχει πολλά στοιχεία Doom, ανήκει δηλαδή στο είδος των Doom-like παιχνιδιών, με μία όμως διαφορά: το σκηνικό στο οποίο εξελίσσεται το σενάριο δεν βρίσκεται σε κάποιο σκοτεινό και κλειστό χώρο αλλά στην ύπαιθρο. Ετσι, τα γραφικά του είναι αρκετά φωτεινά και καθαρά. Εσείς ατενίζετε το όλο σκηνικό του παιχνιδιού με τα μάτια του ήρωα, ο οποίος βλέπει μέσα από το monitor της ειδικής αυτής στολής. Ετσι, έχετε μπροστά σας μόνο τις κάννες των δύο πανίσχυρων πυροβόλων όπλων καθώς και διάφορες πληροφορίες που σας δίνει ο ηλεκτρονικός υπολογιστής για την τεχνική σας κατάσταση, έναν χάρτη που δείχνει πού βρίσκεστε εσείς και ο εχθρός, το σκορ, το χρόνο που σας απομένει καθώς και έναν στόχο. Το οπτικό σας πεδίο είναι 360 μοίρες οριζόντια και 65 μοίρες κάθετα. Για να φέρετε εις πέρας μια αποστολή θα πρέπει να εξοντώσετε συγκεκριμένους στόχους. Ο δρόμος σας δεν είναι τόσο εύκολος, αφού πολλές παγίδες σάς περιμένουν και τα γιγαντιαία ρομπότ, που αποτελούν και την κύρια αποστολή σας, δεν είναι εύκολη λεία. Η καταστροφή κάποιου εχθρικού στόχου σημαίνει για εσάς έξτρα πόντους, απελευθέρωση αιχμαλώτων και πολλές φορές έξτρα ενέργεια ή οπλισμό. Το gameplay που παιχνιδιού είναι καλό, καθώς επίσης και το playability του, που σίγουρα θα σας



κρατήσει πολλές ώρες καθηλωμένους μπροστά στην οθόνη προσπαθώντας να σώσετε τη Γη για πολλοστή φορά.

Μιχάλης Ατάλιαλης



ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
92%	84%	86%	88%

REVIEW

ΕΙΔΟΣ
PLATFORM
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
NINTENDO

SNES

SUPER MARIO WORLD 2
YOSHI'S ISLAND

Η διασημότερη σειρά παιχνιδιών που έκανε ποτέ την εμφάνισή της στο SNES εμπλουτίζεται σήμερα με α-κόμα έναν τίτλο, ο οποίος αναμένεται να έχει την ίδια επιτυχημένη πορεία με τα υπόλοιπα παιχνίδια της σειράς.

Αυτή τη φορά, για το νέο παιχνίδι της σειράς Super Mario World 2 δεν χρησιμοποιήθηκε ο γνωστός κοντόχοντρος ήρωας Mario ή ο αδελφός του, αλλά αναζητήθηκε ένας ήρωας λιγότερο γνωστός και λιγότερο εμφανιζόμενος. Ετσι, οι κατασκευαστές της περιπέτειας αποφάσισαν ότι θα ήταν καλύτερο να χρησιμοποιηθεί ο Yoshi, ο πιστός φίλος του Mario, τον οποίον έχουμε δει σε άλλες, παλαιότερες περιπέτειες της σειράς.





Ο Yoshi επιστρέφει στις οθόνες σε μία περιπέτεια που δεν έχει προηγούμενο. Αυτή τη φορά, ο σατανικός Kamek απήγαγε το μωρό του Mario, για να φέρει τους γονείς του σε δύσκολη θέση και να τους αναγκάσει να πέσουν στην παγίδα του. Ο Mario, γνωρίζοντας καλά το σατανικό μυαλό του Kamek, αποφασίζει να τον αιφνιδιάσει, στέλνοντας τον Yoshi να σώσει το μωρό του. Η έξυπνη αυτή ενέργεια βρίσκει απροετοίμαστο το διαβολικό βασιλιά, ο οποίος τώρα προσπαθεί να εμποδίσει την ολοκλήρωση της αποστολής με κάθε τρόπο.

Πάρτε το μέρος του Yoshi και προσπαθήστε να μεταφέρετε με ασφάλεια το μωρό του Mario πίσω στους γονείς του, στο ειρηνικό βασίλειο του Μανιταριού. Προσέξτε, όμως! Η αποστολή σας δεν είναι καθόλου εύκολη, αφού ο φοβερός και τρομερός Kamek έχει σχεδιάσει εκατοντάδες παγίδες και πανέξυπνα άλλα κόλπα, για να εμποδίσει τη διαφυγή σας από τον κόσμο του. Μην το βάζετε όμως κάτω. Πάρτε τον ήρωά σας και δώστε τα όλα. Απολαύστε τον όμορφο, μαγικό κόσμο και περάστε με επιτυχία όλα τα επικίνδυνα σημεία. Η περιπέτεια άρχισε...

Το Yoshi's Island, ακολουθώντας το πνεύμα και τις ανάγκες της εποχής, καταφέρνει να εκμεταλλευτεί με τον καλύτερο τρόπο σχεδόν όλη την ισχύ του SNES. Ετσι, τα αποτελέσματα που βλέπουμε στην οθόνη μας είναι άψογα σε κάθε τομέα.



Τα γραφικά του Yoshi's Island είναι χωρίς καμία υπερβολή καταπληκτικά. Ολες οι οθόνες είναι άψογα σχεδιασμένες, ενώ εντύπωση προκαλούν τα μοναδικά backgrounds, τα οποία είναι φανταστικά. Τα χρώματα, που έχουν επιλεχθεί για την περιπέτεια, είναι ό,τι καλύτερο και ο συνδυασμός τους δημιουργεί στον παίκτη την καλύτερη εντύπωση.

Η κίνηση του παιχνιδιού είναι μοναδική. Ο ήρωας κινείται με μεγάλη ευκολία στο χώρο, ενώ η κίνησή του μπορεί να χαρακτηριστεί γρήγορη και ρεαλιστική. Εντύπωση προκαλούν τα τεράστια sprites, τα οποία, παρά το μεγάλο τους μέγεθος, δεν δυσκολεύονται καθόλου να ανταποκριθούν στις ανάγκες της δράσης. Τέλος, τη χαριστική βολή δίνει η δυνατότητα περιστροφής 360 μοιρών, τα ειδικά εφέ και οι σκηνές morphing.

Ο χειρισμός της περιπέτειας μπορεί να χαρακτηριστεί φιλικός και εύκολος και με αυτόν δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα, μα κανένα πρόβλημα. Η μουσική επένδυση του Yoshi's Island είναι εντυπωσιακή, ενώ θετικές κριτικές κερδίζουν τα πλούσια ηχητικά εφέ.

Το Yoshi's Island είναι ένα πανέμορφο platform παιχνίδι, το οποίο αξίζει να δείτε και να αγοράσετε...

Θ. Ραφτόπουλος



ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
95%	91%	92%	94%

PLAY THE

GAME

Η ιστορία μας ξεκινάει στη Γη, όταν ένας αστεροειδής με το κωδικό όνομα "Αττίλας" εμφανίζεται εντελώς ξαφνικά σε τροχιά γύρω από τον πλανήτη μας. Η τροχιά του Αττίλα είναι φθίνουσα και αυτό έχει ως αποτέλεσμα να πλησιάζει όλο και περισσότερο στη Γη. Η σύγκρουση του ουράνιου σώματος με τον πλανήτη μας είναι δεδομένη. Ετσι, η NASA οργανώνει σε χρόνο ρεκόρ μια αποστολή με ένα διαστημόπλοιο, το οποίο θα μεταφέρει και θα τοποθετήσει επάνω στο ουράνιο σώμα δύο ειδικά σχεδιασμένες πυρηνικές βόμβες. Ολοι οι επιστήμονες έχουν εναποθέσει τις ελπίδες τους για τη διόρθωση της πορείας του Αττίλα σε αυτή την αποστολή.

The Dig

Επικοινώνησε με τη Miles. Μίλα της για το ιπτάμενο γουρούνι. Διάλεξε με το ποντίκι το ιπτάμενο γουρούνι. Θα μεταφερθείς κοντά στον αστεροειδή. Διάλεξε ξανά το ιπτάμενο γουρούνι. Πάρε όλα τα εργαλεία (το φτυάρι, τα δύο κομμάτια εκρηκτικών και το διαστημικό εκσκαφέα). Πήγαινε στο διάστημα, στο δεύτερο τεταρτημόριο του πλανήτη. Πάρε το διαστημικό εκσκαφέα και σκάψε στην επιφάνεια του αστεροειδούς.

Χρησιμοποίησε την πρώτη μονάδα εκρηκτικών στο σημείο όπου έσκαψες. Πάρε το κλειδί ενεργοποίησης και ενεργοποίησε τη βόμβα. Βγες στο διάστημα και πήγαινε στο τρίτο τεταρτημόριο. Βγάλε το βράχο από τη θέση του με τη βοήθεια του φτυαριού.

Τοποθέτησε τη δεύτερη μονάδα εκρηκτικών στην επιφάνεια του αστεροειδούς. Οπλισε και αυτή τη μονάδα εκρηκτικών με το κλειδί. Κάλεσε με τον ασύρματό σου τον Borden. Διάλεξε να του μιλήσεις για τις μονάδες εκρηκτικών. Αφού επιστρέψεις στο διαστημόπλοιο, ξαναμίλα στον Borden για τα εκρηκτικά. Πίεσε τη μεταλλική πλάκα. Σκάψε και τις τρεις εξοχές με το διαστημικό εκσκαφέα. Μόλις σκάψεις, στη θέση κάθε προεξοχής θα εμφανιστεί μία μεταλλική πλάκα. Πίεσε μία-μία τις μεταλλικές πλάκες.

Προχώρα στο σκοτεινό τούνελ που δημιουργήθηκε. Θα καταλήξεις στο εσωτερικό του αστεροειδούς. Προχώρα προς την πλευρά του βωμού. Πάρε τα τέσσερα μεταλλι-



PLAY THE GAME

κά κομμάτια και τοποθέτησέ τα στο βωμό. Ο αστεροειδής θα κινείται και θα μετατραπεί σε ένα πρισματικό διαστημόπλοιο. Το διαστημόπλοιο θα προσγειωθεί σε έναν πλανήτη. Ακριβώς σε αυτό το σημείο ξεκινάς την προσπάθειά σου να επιστρέψεις στη Γη. Βγες από την πίστα.

Πήγαινε στο πρώτο δεξί ερωτηματικό. Προς το παρόν, δεν θα κάνεις τίποτα σε αυτή την πίστα, αλλά θα επιστρέψεις εδώ αργότερα. Προχώρα στο δεύτερο ερωτηματικό. Σκάψε με το φτυάρι τον τάφο, παρά τις αντιρρήσεις του Brink. Πάρε το σαγόνι και το χαυλιόδοντα και βγες ξανά στον ανοιχτό χώρο. Πήγαινε στο τελευταίο ερωτηματικό. Πήγαινε αριστερά και μπες στα συντρίμμια του διαστημοπλοίου. Αφησε τον Brink να ψάξει για λίγο το χώρο και μετά μίλα του. Ανοιξε το μπαούλο και πάρε τη συσκευή.



Αυτή η συσκευή είναι πυξίδα, η οποία δείχνει προς ένα συγκεκριμένο αντικείμενο που πρέπει να βρεις. Τράβα το καλώδιο που κρέμεται και πάρ' το. Στο σημείο αυτό, θα έχεις την πρώτη σου επαφή με ένα εξωγήινο πνεύμα. Οταν εξαφανιστεί αυτό, θα αφήσει πίσω του μία σκαλισμένη ράβδο, την οποία παίρνεις. Βγες στον ανοιχτό





χώρο και χρησιμοποίησε τη συσκευή-πυξίδα. Ξαναχρησιμοποίησε την πυξίδα και σκάψε με το φτυάρι στο σημείο που σου δείχνει. Πάρε τον μπρασελέ. Γύρνα στο σημείο όπου προσγειώθηκες.

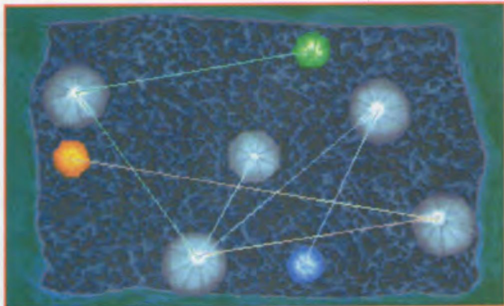


Σκάψε στο σημείο που σου έδειξε το εξωγήινο πνεύμα. Αφού σκάψεις για λίγο, άφησε τον Brink να ερευνήσει το χώρο. Πήγαινε αριστερά και κατέβα τη ράμπα. Πήγαινε στην κονσόλα ελέγχου και πάτα πέντε φορές το κουμπί μωβ χρώματος, δύο φορές το κίτρινο χρώμα, μία φορά το κόκκινο, πέντε φορές το μπλε και, τέλος, μία φορά το κόκκινο. Βγες από την κονσόλα ελέγχου και πάτα τα τριγωνικά κουμπιά. Θα εμφανιστεί ένα ρομποτάκι, το οποίο θα τοποθετήσει το φακό στη θέση του, χάρη στις οδηγίες που του έδωσες. Βγάλε την πλάκα που είναι χαλαρή και πάρε τον μπλε κρύσταλλο.



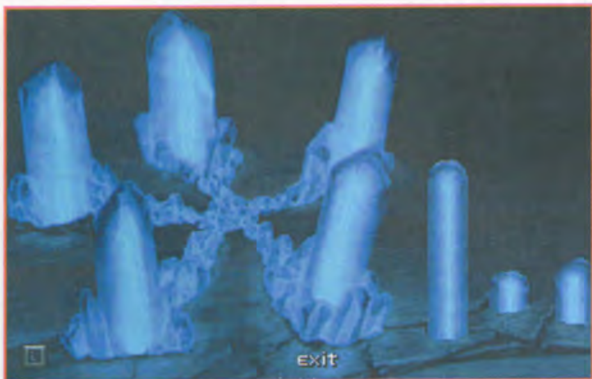


PLAY THE GAME



Ξαναγύρνα επάνω στο κεντρικό δωμάτιο και πήγαινε αριστερά. Πάρε τη μωβ σκαλισμένη ράβδο, προχώρα στην πόρτα αριστερά της ράμπας και πήγαινε στα κουμπιά της πόρτας. Εξέτασε τη μωβ ράβδο και πάτα τα κουμπιά μέχρι να πάρουν τα σχήματα και τα χρώματα της ράβδου. Μπες στην πόρτα που άνοιξε. Πάτα το μπλε κουμπί και μπες στο τραμ που έρχεται. Οταν σε αφήσει το τραμ, βγες έξω από την πίστα. Πήγαινε επάνω και βρες την παράξενη συσκευή. Πάτα συνέχεια το διακόπτη, μέχρι να εμφανιστεί μία γραμμή, η οποία να ενώνει τον έναν κύκλο με το κέντρο του σχήματος. Φύγε από τη μηχανή και μπες στην πόρτα. Πάρε τους πράσινους κρυστάλλους, την πλάκα και την κόκκινη σκαλισμένη ράβδο. Παρακολούθησε, ένα προς ένα, τα ολογράμματα.

Μπες στην πόρτα και, αφού μιλήσεις με τη Robbins, γύρνα στο κεντρικό δωμάτιο. Πήγαινε στον Brink και πάρε την πλάκα που βρίσκεται δίπλα του. Χρησιμοποίησε τον πράσινο κρύσταλλο στο σώμα του Brink. Αυτό θα τον επαναφέρει στη ζωή. Ξαναμπές στην πόρτα του μουσείου και πάρε το τραμ. Ανοιξε, με τη βοήθεια του Brink, τη μισάνοιχτη πόρτα. Πάρε τους κρυστάλλους και το εκρηκτικό και βγες έξω. Δες το απολίθωμα που υπάρχει και πήγαινε στα νερά. Μετά, πήγαινε στα κόκαλα και φτιάξε το σχήμα, σύμφωνα με το απολίθωμα. Οταν τελειώσεις, βγες έξω και βάλε τα εκρηκτικά μέσα στο πλάσμα. Χρησιμοποίησε έναν κρύσταλλο για να αναστήσεις το πλάσμα. Αφού ανατιναχτεί το ψάρι στο νερό, κολύμπα ως το μικρό δωμάτιο και πάρε την πορτοκαλιά σκαλιστή ράβδο και τη μεταλλική πλάκα. Ξαναγύρνα στο κεντρικό δωμάτιο. Πήγαινε στην πόρτα αριστερά της κολόνας και βάλε το συνδυασμό της κόκκινης σκαλιστής ράβδου.



Πήγαινε στην πόρτα δεξιά της ράμπας και βάλε το συνδυασμό της πορτοκαλιάς σκαλιστής ράβδου. Μπες στην πόρτα. Κάλεσε το τραμ και πάρ' το. Οταν σε αφήσει, βγες έξω, ανέβα επάνω και με το κύμα πήδα απέναντι. Χρησιμοποίησε το φτυάρι για να ρίξεις το βράχο. Ανέβα επάνω και μόλις ρυθμίσεις το φακό, πήγαινε στην παράξενη συσκευή και πάτα το διακόπτη. Πήγαινε στο άνοιγμα, πάρε τη σφήνα που είναι κοντά στην πόρτα και βάλ' τη στην τρύπα. Πάρε το κοντάρι και στερέωσέ το στη σφήνα. Πάρε το θώρακα και βάλε τον στο γάντζο. Πάρε το ραβδί και βάλε το στο θώρακα. Τώρα, έφτιαξες την παγίδα.

Πάτα στην τρύπα, έτσι ώστε να βγει το τρωκτικό. Πήγαινε προσεκτικά από κάτω και κάνε τον κύκλο, έτσι ώστε να αναγκάσεις το τρωκτικό να μπει στην παγίδα. Βάλε τον μπρασελέ στο τρωκτικό και ελευθέρωσέ το από την παγίδα. Χρησιμοποίησε το φτυάρι για να μεγαλώσεις το άνοιγμα της σπηλιάς. Μπες μέσα και χρησιμοποίησε την πυξίδα. Σκάψε στο σημείο που σου δείχνει η πυξίδα και πάρε μέσα από την τρύπα το κομμάτι. Βγες από τη σπηλιά. Πάρε το ραβδί. Πήγαινε στην πόρτα, πάρε το κάλυμμα, τοποθέτησε το κομμάτι της μηχανής και το κάλυμμα στον πίνακα ελέγχου.



Πάτα το κουμπί. Μπες μέσα στην πόρτα. Πάρε τη μεταλλική πλάκα, την πράσινη σκαλιστή ράβδο και τα σκήπτρα. Χρησιμοποίησε το χρυσό σκήπτρο με το φως που έχει στο ταβάνι. Χρησιμοποίησε το χρυσό σκήπτρο δεξιά από τον πλανήτη μία φορά. Φέρε το ασημένιο σκήπτρο στο μικρό φεγγάρι, έτσι ώστε να το φέρεις ανάμεσα στο μεγάλο φεγγάρι και τον πλανήτη. Πάτα το κουμπί και βγες έξω από την πόρτα.

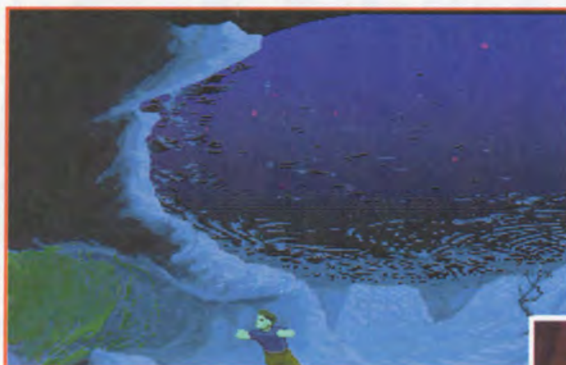
Πήγαινε στο άνοιγμα και μπες στη σπηλιά δεξιά. Πάρε το μπλε ραβδί και γύρνα στο κεντρικό δωμάτιο. Πήγαινε στο σκοτεινό τούνελ και πάτα το κουμπί, μπες μέσα και πάτα δύο φορές το κουμπί, το οποίο βρίσκεται εσωτερικά. Μπες μέσα στον αεροθάλαμο και πήγαινε στο φωτεινό χειριστήριο. Βάλε το μπλε ραβδί μέσα στην πρώτη τρύπα.

Διάλεξε το σκοτεινό κρύσταλλο. Παίξε με τις τρεις ράβδους, μέχρι να φωτιστεί ο σκοτεινός κρύσταλλος. Γύρνα στο κεντρικό δωμάτιο. Μπες στην πόρτα αριστερά της κολόνας. Κάλεσε και πάρε το τραμ. Μπες μέσα στο δωμάτιο και βγες δεξιά. Βγάλε με το φτυάρι την πέτρινη πλάκα. Μπες μέσα στην τρύπα και βάλε τον μπλε κρύσταλλο στην τρύπα στον τοίχο. Πάτησε στην πλάκα που δείχνει τα δύο φεγγάρια και άσε το ραβδί πάνω στην πέτρα. Βγες έξω και ακολούθα το μονοπάτι.

Ρύθμισε το φακό και πάτα το διακόπτη στην περίεργη συσκευή. Δες την επιγραφή στον τοίχο. Γύρνα στην προηγούμενη πίστα και σκούπισε τη σκόνη αριστερά του ναού. Μπες στο ναό και ακούμπα το άγαλμα. Βγες έξω, πάρε το μονοπάτι και μπες στη σπηλιά. Βγες έξω στο άνοιγμα και μίλα με τον Brink. Γύρνα στο κεντρικό δωμάτιο. Πήγαινε στην πόρτα δεξιά της κολόνας και βάλε το συνδυασμό της πράσινης σκαλιστής ράβδου.

Χρησιμοποίησε το χαυλιόδοντα με τον πίνακα των κουμπιών. Σύνδεσε τον πίνακα με το καλώδιο και με την ενέργεια στο πάτωμα. Μπες στην πόρτα, κάλεσε και πάρε το τραμ. Βγες έξω από το τραμ και πήγαινε στη σπηλιά. Πήγαινε στο λάκκο και βγες στο άνοιγμα. Πήγαινε στον πίνακα ελέγχου και βάλε ένα-ένα τα σχήματα από τις σκαλιστές ράβδους που έχεις. Πήγαινε στο άνοιγμα. Ανοιξε το κιβώτιο χειρισμού και φτιάξε τα πρίσματα, έτσι ώστε να ενώνονται όλα με γραμμές. Ρύθμισε το φακό και πάτα το διακόπτη στην περίεργη συσκευή. Περπάτα στη φωτεινή γέφυρα και πήγαινε στο ναό. Ανέβα στην κρύπτη, πήγαινε αριστερά προς την πόρτα. Χρησιμοποίησε ένα κρύσταλλο με τα σπασμένα κόκαλα. Χρησιμοποίησε τη σκαλισμένη ράβδο με την υποδοχή.

Μπες μέσα και πήγαινε στην πυραμίδα. Χρησιμοποίησε τη ράβδο για να την ανοίξεις. Χρησιμοποίησε ένα κρύσταλλο με τον εξωγήινο. Σταμάτα να του μιλάς και μίλα στη Robbins. Πήγαινε στο δωμάτιο, όπου είχες μιλήσει στον Brink την τελευταία φορά. Μπες στη σπηλιά και χρησιμοποίησε το φακό με τις νυχτερίδες. Μπες στην πλατφόρμα και πάρε τους κρυστάλλους. Πήγαινε στο δωμάτιο του χάρτη, βγες στο λάκκο, αριστερά στη φωλιά. Μίλα στον Brink για το τέρας. Πήγαινε στους καταρράχτες και σπρώξε το βράχο. Γύρνα στη φωλιά και πες στον Brink για τη σχάρα.



Πήγαινε στο δωμάτιο με τους κρυστάλλους και πάρε τέσσερις. Πήγαινε στον εξωγήινο κάτω από το ναό και μίλα μαζί του για όλα τα θέματα μέχρι να τα εξαντλήσεις. Πήγαινε στο κεντρικό δωμάτιο. Μπες στην πόρτα του χάρτη. Πάρε το τραμ. Βγες έξω και μπες στο άνοιγμα. Εξέτασε το παράξενο πεδίο. Δείξε την πλάκα στη Robbins. Πήγαινε μέσα στο νησί και πάρε τη μεταλλική πλάκα.

Πήγαινε στο δωμάτιο όπου βρίσκεται ο Brink. Κάλεσέ τον στον ασύρματο, για να σου πει πού είναι. Πήγαινε στη φωτεινή γέφυρα και από εκεί στο βράχο του πλανηταρίου. Μπες δεξιά από τους καταρράχτες στη σπηλιά. Κόψε το χέρι του Brink, με το κόκαλο του σαγονιού. Γύρνα στο κεντρικό δωμάτιο. Πήγαινε δεξιά στο τριγωνικό βαθούλωμα που υπάρχει στον τοίχο. Τοποθέτησε τις μεταλλικές πλάκες στη θέση τους. Μπες στην πόρτα.

PLAY THE GAME

Κάλεσε και πάρε το τραμ. Μπες στην πόρτα και δες την κονσόλα. Τοποθέτησε τους κρυστάλλους στη θέση τους. Ανέβα επάνω και χάλα τη φωλιά των πουλιών.



Ρύθμισε το φακό και πάτα το διακόπτη στην περίεργη συσκευή. Πήγαινε στον εξωγήινο κάτω από το ναό και μίλα του για τη μηχανή και για το κομμάτι που λείπει. Πάρε το σκαλιστό ραβδί του δημιουργού και πήγαινε στο δωμάτιο του σάρτι. Βάλε το συνδυασμό από το ραβδί του δημιουργού. Βγες στο λάκκο, πήγαινε στη φωλιά.

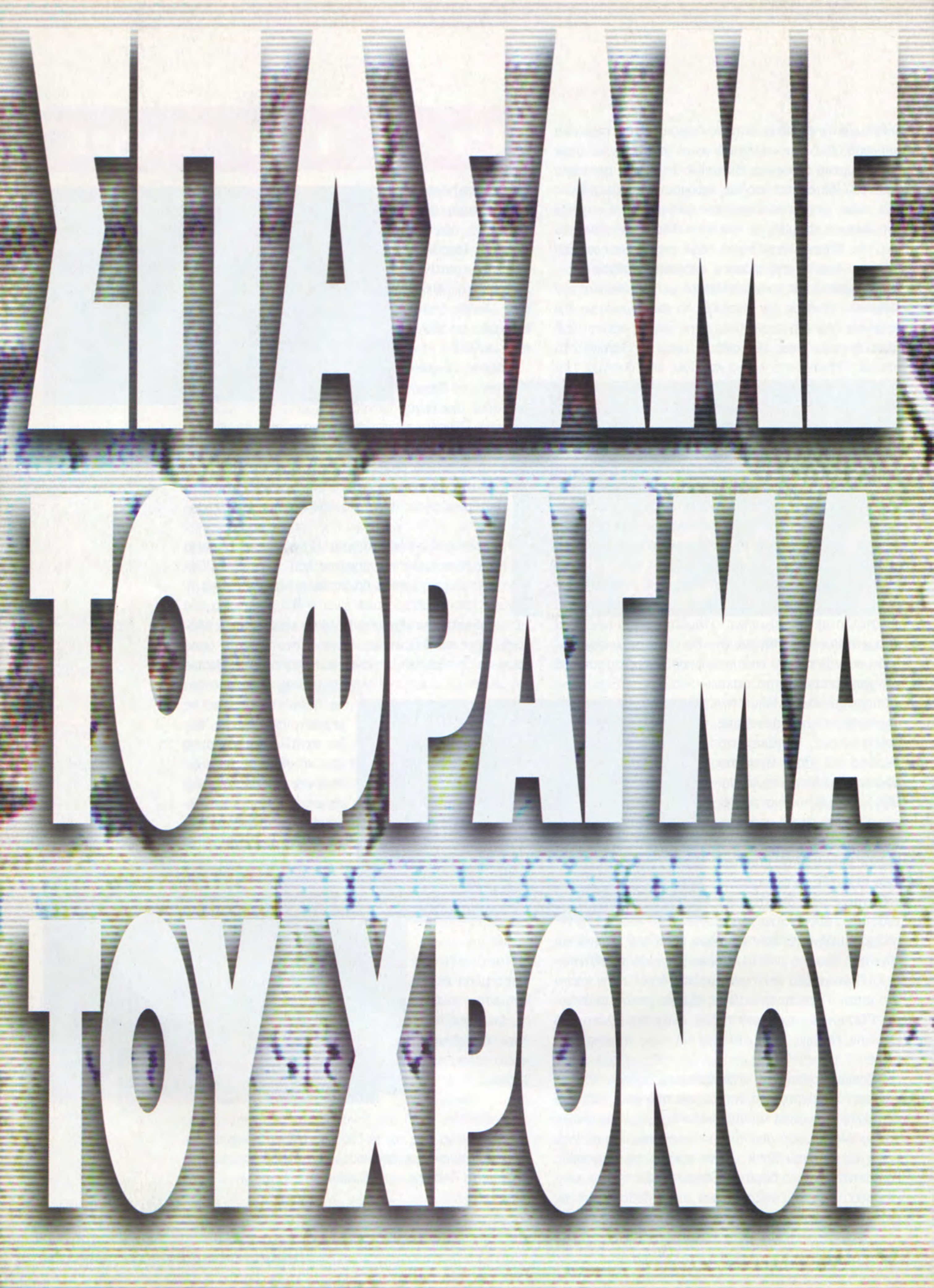
Βγες έξω από τη δεξιά πόρτα. Πήγαινε στην παραλία και πάρε το κομμάτι της μηχανής που σου έλειπε. Πήγαινε στο δωμάτιο όπου βρίσκεται η εξωγήινη μηχανή. Πήγαινε στο δωμάτιο όπου είναι ο Brink και μίλα του για το κομμάτι της μηχανής. Βάλε το κομμάτι στην υποδοχή. Πάρε το κομμάτι και πήγαινε στο δωμάτιο όπου βρίσκεται η εξωγήινη μηχανή. Τοποθέτησε στις θέσεις τους τους δύο κρυστάλλους και το κομμάτι της μηχανής που έλειπε. Μίλα στη Robbins για τη μηχανή. Θα της υποσχεθείς ότι δεν θα την αναστήσεις με τους κρυστάλλους. Βγες έξω και πήγαινε στη φωτεινή γέφυρα.



Μπες στο μάτι. Μπες μέσα στη γυάλινη στρογγυλή σφαίρα. Δεν έχεις παρά να παρακολουθήσεις το ωραίο τέλος του παιχνιδιού...

2ο φινάλε

Αν θέλεις να δεις και το δεύτερο τέλος, δεν έχεις παρά να δημιουργήσεις μερικούς κρυστάλλους και να αναστήσεις τη Robbins, προτού μπεις στο μάτι...


ΣΠΑΣΑΜΕ
ΤΟ ΦΡΑΓΜΑ
ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ



COIN-OP MANIA

ΤΟ ΞΥΛΟ ...ΤΗΣ ΑΡΚΟΥΔΑΣ

Ωραία όλα τα virtual reality games, όμως δεν βλάπτει πού και πού να θυμόμαστε και τα παιχνίδια που προσελκύουν τις περισσότερες προτιμήσεις των coin-op fans. Αναφερόμαστε βέβαια στα "κλασικά" beat'em up παιχνίδια. Ας δούμε μερικά, σχετικά καινούρια, από αυτά τα υπέροχα παιχνίδια. Η επιλογή σας θα είναι δύσκολη υπόθεση, αφού όλα είναι εκπληκτικά!

X-MEN (Children of the Atom)

Το όνομα Capcom σας λέει τίποτα; Σωστά μαντέψατε! Πρόκειται για την πρωτοπόρο εταιρία "μαζικής" παραγωγής beat'em up και βέβαια για την ίδια εταιρία που δημιούργησε το παιχνίδι-ορόσημο στα arcades, το Street Fighter 2.

Σίγουρα, δεν πρέπει να υπάρχει άνθρωπος (ελπίζω), ο οποίος να μη γνωρίζει τους υπερήρωες X-Men, τα γνωστά δημιουργήματα της Marvel Comics, τα οποία έχουν χαρίσει ατέλειωτες ώρες περιπέτειες και δράσης στους αναγνώστες των ομώνυμων κόμικς.

Η Capcom, βέβαια, δεν έχασε χρόνο και φρόντισε (μετά την τόση εμπειρία που έχει αποκομίσει από τη σειρά Street Fighter), αφουγκραζόμενη τη δεδομένη συμπάθεια του αναγνωστικού κοινού για τους συγκεκριμένους ήρωες, να παρουσιάσει το εν λόγω παιχνίδι.

Το παιχνίδι, όπως οι περισσότεροι από εσάς θα έχετε ήδη καταλάβει, είναι ένας κλώνος Street Fighter 2 και παρουσιάζει μία φανταστική αναμέτρηση "καλών" και "κακών" υπερ-ηρώων σε μία μάχη σώμα με σώμα δύο χαρακτήρων. Ο παίκτης καλείται να πάρει το ρόλο ενός από τους εξής ήρωες: Wolverine, Cyclops, Iceman, Storm, Sentinel, Psyloche, Spiral, Silver Samurai, Omega Red, Juggernaut. Αυτός που θα καταφέρει να νικήσει όλους τους υπόλοιπους, θα έρθει τελικά αντιμέτωπος και με τον τρομερό Magneto. (Παρεμπιπτόντως, οι πιο έμπειροι μαχητές θα ευχαριστηθούν πολύ, όταν μάθουν ότι στο παιχνίδι υπάρχει κρυμμένος και ο γνωστός... Akuma (!), ο οποίος και επιλέγεται, όπως και στο Street Fighter 2 Turbo!!) Το παιχνίδι είναι από μόνο του σκέτη απόλαυση και σε αυτό συντελεί το ότι η Capcom έχει επιλέξει μία μεγάλη γκάμα ηρώων με εντελώς διαφορετικά μεταξύ τους χαρακτηριστικά. Υπάρχουν γρήγοροι και αργοί παίκτες, μικροί και θεόρατοι (βάλτε τον Omega Red και τον Juggernaut να παλέψουν και θα δείτε), δυνατοί και... πολύ πιο δυνατοί!!! Κάθε ήρωας είναι εφοδιασμένος με μοναδικές, "ειδικές" κινήσεις, ενώ δεν λείπουν και τα γνωστά combos. Μαζί με αυτά, όμως, υπάρχουν και αρκετές καινοτομίες. Ετσι, τώρα είναι δυνατά τα άλματα των ηρώων σε πολύ μεγάλο ύψος (οι μεγάλες οθόνες συντελούν σε αυτό) και, κατά συνέπεια, η εκπόνηση νέων, από αέρος στρατηγικών άμυνας και επίθεσης. Το πιο ωραίο όμως είναι το γεγονός ότι υπάρχει η δυνατότητα μίας ειδικής, βίαιης υπερ-επίθεσης (x) εκ μέρους κάθε παίκτη, μόλις γεμίσει ο ανάλογος δείκτης ενέργειας (ανάλογος με το δείκτη της turbo επίθεσης του Street Fighter 2 Turbo). Με την κίνηση αυτή ο παίκτης μπορεί να προκαλέσει τεράστια ζημιά σε έναν απροφύλακτο αντίπαλο και έτσι μπορεί να επιτύχει ένα εντυπωσιακό super finish.





Τα γραφικά του παιχνιδιού αξίζουν ειδικής αναφοράς. Εάν βαρεθήκατε τα στάσιμα backgrounds κάποιων άλλων παιχνιδιών, είναι καιρός να δείτε το X-Men. Ναι, υπάρχουν τα γνωστά ποιοτικά γραφικά της Capcom σε

μία μεγάλη ποικιλία από πίστες. Η κίνηση και οι εναλλαγές τους ίσως σας κάνουν μερικές φορές να ξεχαστείτε. Μαζί με ένα εντυπωσιακό μουσικό και ηχητικό υπόβαθρο, τα γραφικά και το gameplay δημιουργούν ένα παιχνίδι, το οποίο μόνον η Capcom θα μπορούσε να προσφέρει! Περιμένουμε με αγωνία το Marvel Super Heroes της ίδιας εταιρίας, για να δούμε τι είδους βελτιώσεις είναι ικανή η Capcom να επιτύχει σε ένα ήδη τέλειο παιχνίδι!

STREET FIGHTER ALPHA

Το παιχνίδι είναι πιο γνωστό με το όνομα Street Fighter Legends. Είναι, φυσικά, δημιούργημα της Capcom και τοποθετείται χρονικά μεταξύ του Street Fighter και του Street Fighter 2. Το παιχνίδι περιέχει μερικούς γνωστούς από το πρώτο μέρος ήρωες, αλλά και από άλλα παιχνίδια της ίδιας εταιρίας. Εχουμε λοιπόν τους: Ryu, Ken, Chun-Li, Rose (τον θυμάστε;), Charlie, Birdie, Guy (αθάνατο Final Fight!), Sodom, Adon, Akuma, Sagat, Dan και, ασφαλώς, τον τελικό "κακό" M. Bison. Στο Street Fighter Alpha, υπάρχει η δυνατότητα για normal ή turbo mode, αλλά και μερικά νέα στοιχεία, τα οποία το κάνουν να ξεχωρίζει από το "κλασικό" Street Fighter. Πρώτα από όλα, οι χαρακτήρες είναι διαφορετικά σχεδιασμένοι και φαίνονται πιο νέοι. Επίσης, εντελώς διαφορετικός και σαφώς πιο καρτουνίστικος είναι και ο τρόπος σχεδίασης των backgrounds. Αυτό βέβαια σε καμία περίπτωση δεν μειώνει το παιχνίδι, αφού τα πάντα είναι αρκετά προσεγμένα. Ο τομέας του gameplay θα είναι αρκετά γνώριμος σε όσους έχουν παίξει με το Street Fighter 2, εδώ όμως δίνεται η ευκαιρία να δοκιμάσει κάποιος τις ικανότητές του απέναντι σε καινούριους αντιπάλους. Και βέβαια, η πραγματική πρόκληση είναι να αντιμετωπίσει αυτά τα τέρατα (μεταφορικά και κυριολεκτικά) στο turbo mode, όπου, εάν δεν προσέχει, θα βρει γρήγορα το μάστορά του! Ενα νέο στοιχείο, το οποίο είναι σαφώς πιο βελτιωμένο σε σχέση με το Street Fighter Turbo, θα κάνει αρκετούς παίκτες να "κολλήσουν" στο νέο παιχνίδι. Πρόκειται ασφαλώς για τη γνωστή δυνατότητα της turbo κίνησης, η οποία έχει βελτιωθεί αρκετά.





Ο μετρητής turbo παρέχει τη δυνατότητα στον παίκτη να εκτελέσει μία από τις δύο διαφορετικές turbo κινήσεις, όταν ο μετρητής φτάσει σε ανάλογα επίπεδα. Τι σημαίνει "ανάλογα επίπεδα"; Απλώς, υπάρχουν 3 levels φόρτισης, με συνέπεια ο παίκτης να έχει δυνατότητα εκτέλεσης μίας turbo κίνησης μέχρι και 3 φορές, όταν ο μετρητής είναι στο τέρμα. Εάν πάλι θέλει, μπορεί να αποφορτίσει το μετρητή από όλη την ενέργεια και να εκτελέσει μία σούπερ κίνηση, η οποία, εάν βρει τον αντίπαλο σε μειονεκτική θέση, θα του προκαλέσει τεράστια ζημιά. Το παιχνίδι ενδείκνυται για αρχάριους (normal mode), αλλά και για πιο έμπειρους παίκτες.



KING OF FIGHTERS '95

Εχετε δίκιο εάν παραπονεθείτε ότι τώρα είναι 1996, όμως λόγω τεχνικών προβλημάτων αλλά και πληθώρας υλικού προς παρουσίαση, στάθηκε αδύνατο να γίνει πιο νωρίς η παρουσίαση του παιχνιδιού αυτού. Οσοι από εσάς γνωρίζετε το King of Fighters '94, μάλλον δεν θα χρειαστείτε κάποια ιδιαίτερη προτροπή για να δείτε το νέο αριστούργημα της SNK για το NEO-GEO. Για τους υπόλοιπους, θα πρέπει να αναφέρουμε μερικά στοιχεία.

Η SNK, αφού παρουσίασε μερικά εκπληκτικά beat'em up παιχνίδια για το NEO-GEO, είχε μία ομολογουμένως έξυπνη ιδέα: Σκέφτηκε να παρουσιάσει ένα παιχνίδι, στο οποίο θα συμμετείχαν οι καλύτεροι από τους μαχητές που εδώ και καιρό παρουσίαζε στα διάφορα παιχνίδια της. Αντί όμως να έχει έναν αγώνα μεταξύ δύο μαχητών, αγώνας ο οποίος θα αναδείκνυε νικητή αυτόν που θα επιτύγχανε δύο νίκες, σκέφτηκε να επιβάλει έναν αγώνα μεταξύ δύο ομάδων, με τρεις μαχητές η καθεμία. Σε κάθε γύρο θα αγωνιζόταν ένας μαχητής από κάθε ομάδα και νικήτρια θα αναδεικνυόταν η ομάδα, η

COIN-OP MANIA



οποία θα νικούσε όλους τους μαχητές της αντίπαλης ομάδας. Το αποτέλεσμα ήταν να σχηματιστούν 8 καθορισμένες ομάδες από μαχητές και παλαιστές κάθε είδους και να δημιουργηθεί το υπέροχο King of Fighters '94. Αυτό και μόνο το γεγονός είναι ικανό να εκτοξεύσει στα ύψη το gameplay, αφού πλέον ο παίκτης πρέπει να μάθει τις κινήσεις 3 διαφορετικών χαρακτήρων.

Το παιχνίδι, όμως, από ό,τι τελικά φάνηκε, είχε αρκετά περιθώρια βελτίωσης, γι' αυτό και η SNK δεν άργησε να παρουσιάσει το King of Fighters '95, σχεδόν με τους ίδιους κανόνες και με μερικά από τα καλύτερα γραφικά που έχει δει άνθρωπος σε beat'em up παιχνίδι. Υπήρχε όμως ένα σημείο, το οποίο πράγματι μεταμόρφωνε το νέο παιχνίδι. Μήπως είναι οι νέες κινήσεις; Οχι, βέβαια! Είναι το γεγονός ότι τώρα ο παίκτης μπορεί να διαλέξει μόνος του τους παίκτες που θα απαρτίζουν την ομάδα του!!! Βαρεθήκατε την ίδια ομάδα από το KOF94; Κανένα πρόβλημα! Οι επιλογές σας είναι απεριόριστες. Θέλετε μία ομάδα από μαχητές, από "τέρατα", από ευκίνητους μαχητές; Ολα τα έχει ο μπαξές!

Προσθέστε σε όλα αυτά και το γεγονός ότι υπάρχουν νέες κινήσεις για κάθε παίκτη, ενώ δεν πρέπει να ξεχάσουμε και την ύπαρξη νέων combos, που μπορούν να αφαιρέσουν μέχρι και 70% της ενέργειας των αντιπάλων! Πραγματικός εφιάλτης! Μετά από όλα αυτά, πώς να μην αδειάσουν οι τσέπες μας στο άψε-σβήσε; Λοιπόν, διαβάστε και το επόμενο και μετά πάρτε... γενναίες αποφάσεις!!!



DOUBLE DRAGON

Δεν ξέρω για τους νέους, αλλά στους πιο παλιούς αυτό το όνομα προκαλεί ρίγη και γεννά έντονες αναμνήσεις! Ηταν το πρώτο πραγματικό beat'em up παιχνίδι, που έδειχνε την απόσταση μεταξύ των arcade μηχανημάτων και των home συστημάτων. Οι καιροί πέρασαν και η παραγωγός εταιρία, η Technos, σκέφτηκε να βγάλει το ομώνυμο παιχνίδι για το NEO-GEO, σαφώς επηρεασμένη από το πνεύμα της εποχής, το οποίο επιβάλλει ξύλο, περισσότερο ξύλο και απανωτό ξύλο στα ενδιάμεσα διαλείμματα! Το Double Dragon λοιπόν έφτασε. Πρόκειται (σε αντίθεση με το original) για ένα beat'em up δύο (ένας εναντίον ενός) παικτών. Οι γνωστοί χαρακτήρες Billy και Jimmy είναι πάλι εδώ και πρέπει να αντιμετωπίσουν άλλους δέκα αντίπαλους (2 κρυφούς), σε ένα beat'em up, που μόλις ξεκινήσει κάποιος να παίζει, δεν πρόκειται να σταματήσει εύκολα. Το όλο στήσιμο



του παιχνιδιού είναι αρκετά γνώριμο και μάλλον θα σας θυμίσει Street Fighter 2 Turbo, με τις γνωστές ημικυκλικές και τεταρτοκυκλικές κινήσεις. Οι διαφορές εντοπίζονται όμως σε δύο σημεία:

α) Στις πολύ καλές κινήσεις των χαρακτήρων, ειδικές και μη.

β) Στην ευρηματική και πανέξυπνη τροποποίηση της ειδικής κίνησης, που δίνει το μεγαλύτερο πλεονέκτημα σε παίκτες με μικρότερη ενέργεια.

Το τελευταίο εξηγείται από το γεγονός ότι το τέρμα του μετρητή της ειδικής κίνησης (μπλε) συμπίπτει με το τέρμα της ενέργειας του παίκτη (κίτρινο). Κατά συνέπεια, όσο λιγοστεύει η ενέργεια ενός παίκτη τόσο πιο εύκολο είναι για αυτόν να φορτίσει το μετρητή της ειδικής κίνησης. πρόκειται για πολύ έξυπνη ιδέα, την οποία θα εκτιμήσουν οι "λάτρες" των γρήγορων και βίαιων επιθέσεων, ειδικά όταν βρεθούν σε δύσκολη θέση!

Τα παιχνίδια βρήκαμε στο κατάστημα των αδερφών Τσιμογιάννη, επί της οδού Τζωρτζ 5.

Νίκος Ελευθεριάνος

Top Games

Ενημερωθείτε για τα 10 καλύτερα παιχνίδια ανεξαρτήτως format, αλλά και για τα 5 κάθε μηχανήματος. Τι κάθεστε λοιπόν; Βρείτε το μηχάνημά σας και δείτε ποια είναι τα 5 καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν για αυτό.

Top 10

1	**SEGA RALLY** Sega / Saturn
2	**VIRTUA FIGHTER 2** Sega / Saturn
3	**HEXEN** ID Software / PC & CD-ROM
4	**NBA LIVE 96** Electronic Arts / PC & CD-ROM
5	**DESTRUCTION DERBY** Psygnosis / PC & CD-ROM / PLAYSTATION
6	**WORMS** Team 17 / AMIGA
7	**EARTH WORM JIM 2** Virgin / MEGA DRIVE / SNES
8	**KILLER INSTINCT** Nintendo / SNES
9	**GRAND PRIX 2** Microprose / PC & CD-ROM
10	**STONEKEEP** Interplay / PC & CD-ROM

PC

1	**GRAND PRIX 2** Microprose
2	**DESTRUCTION DERBY** Psygnosis
3	**FIFA SOCCER 96** EA
4	**WING COMMANDER IV** Origin
5	**HEXEN** ID Software

Super Nes

1	**DONKEY KONG COUNTRY 2** Nintendo
2	**NBA: GIVE'N'GO** Konami
3	**INT. SUPERSTAR SOCCER** Konami
4	**EARTH WORM JIM 2** Shiny Entertainment
5	**NBA LIVE 96** Electronic Arts

Amiga

1	**SUPER SKIDS** Acid
2	**MAN. UTD: DOUBLE** Krisalis
3	**US MANAGER** Daze
4	**SENSIBLE WORLD SOC.** Virgin
5	**PINBALL ILLUSIONS** 21st Century

Playstation

1	**MORTAL KOMBAT 3** GT Interactive
2	**WIPEOUT** Psygnosis
3	**RIDGE RACER** Namco
4	**EXTREME GAMES** Sony
5	**DESTRUCTION DERBY** Psygnosis

Saturn

1	**VIRTUA FIGHTER 2** Sega
2	**SEGA RALLY** Sega
3	**VIRTUA COP** Sega
4	**HI OCTANE** Bullfrog
5	**CLOCKWORK KNIGHT 2** Sega

Mega Drive

1	**EARTH WORM JIM 2** Shiny Entertainment
2	**NBA LIVE 96** Electronic Arts
3	**PHANTASY STAR IV** Sega
4	**MICRO MACHINES '96** Codemasters
5	**SUPER SKIDMARKS** Codemasters

Jaguar

1	**HIGHLANDER** Atari
2	**RAYMAN** Atari
3	**PITFALL** Atari
4	**BLUE LIGHTNING** Atari
5	**ALIEN vs PREDATOR** Atari

3DO

1	**GEX** BMG
2	**LOST EDEN** Virgin
3	**WOLFENSTEIN 3D** Interplay
4	**CAPTAIN QUAZAR** 3DO
5	**NEED FOR SPEED** Electronic Arts

On line

Αν και το Internet έχει γίνει ο κύριος πόλος έλξης στην CompuLink, δεν πρέπει να ξεχνάμε και την BBS της CompuLink. Οπως ίσως γνωρίζετε, υπάρχουν δεκάδες διασκέψεις με διάφορα θέματα. Υπάρχουν διασκέψεις για ιατρικά, ιστορικά, πολιτικά, γαστρονομικά, εκπαιδευτικά και πολλά άλλα θέματα, όπου οι χρήστες συμμετέχουν σε ενδιαφέρουσες ηλεκτρονικές συζητήσεις. Υπάρχουν όμως μερικές διασκέψεις, οι οποίες είναι αρκετά πολυσύχναστες και εκεί συνήθως γίνεται πολλή πλάκα!

Οπως ίσως μαντέψατε, αναφέρομαι στις διασκέψεις των αθλητικών ομάδων. Η πρώτη διάσκεψη που είχε θέμα της μία ομάδα ήταν η olympiakos, με moderator το χρήστη mns. Στην olympiakos υπάρχουν διάφορα topics σχετικά με το μπάσκετ και το ποδόσφαιρο του Ολυμπιακού, καθώς και topics όπου αναγράφονται τα σκορ των ομάδων μπάσκετ και ποδοσφαίρου. Η διάσκεψη είναι ανοικτή και αυτό σημαίνει ότι οποιοσδήποτε μπορεί να εγγραφεί σε αυτήν και να γράψει ό,τι θέλει, πάντα μέσα σε κάποια όρια...

Οι φίλοι του Παναθηναϊκού έχουν δύο διασκέψεις, την pao και την panathinaikos, η μία εκ των οποίων είναι κλειστή διάσκεψη. Και εκεί υπάρχουν αρκετά topics σχετικά με μπάσκετ και ποδόσφαιρο, αλλά τον τελευταίο καιρό η διάσκεψη έχει ατονήσει και δεν υπάρχουν αποτελέσματα των αγώνων του Παναθηναϊκού. Φυσικά, δεν θα μπορούσε να λείψει και η διάσκεψη της ΑΕΚ, με το όνομα aek, η οποία είναι ανοικτή και έχει topics για μπάσκετ και ποδόσφαιρο. Υπάρχει συνεχής ενημέρωση για τα αποτελέσματα των ομάδων μπάσκετ και ποδοσφαίρου της ΑΕΚ, ενώ παρέχονται και πληροφορίες για τις διάφορες κληρώσεις που γίνονται, καθώς επίσης και για τους μελλοντικούς αγώνες που δίνει η ομάδα.

Κάνοντας την έκπληξη, οι φίλοι του ΠΑΟΚ δημιούργησαν τη διάσκεψη paok στον κόμβο της Αθήνας, αλλά απλώς περιορίζεται σε συζητήσεις, αφού δεν υπάρχει συνεχής ενημέρωση για τα αποτελέσματα της ομάδας της Θεσσαλονίκης.

Στους υπόλοιπους κόμβους της CompuLink, θα βρείτε ανάλογες διασκέψεις και για άλλες, κυρίως ποδοσφαιρικές ομάδες. Στον κόμβο της Θεσσαλονίκης υπάρχει διάσκεψη του Αρη, ενώ στον κόμβο του Ηρακλείου υπάρχει διάσκεψη του ΟΦΗ. Και στις δύο αυτές διασκέψεις δεν υπάρχει συνεχής ροή αποτελεσμάτων και τα μηνύματα περιορίζονται σε περιστασιακές συζητήσεις.

Αξίζει να αναφερθεί ότι στον κόμβο των Αθηνών υπάρχει διάσκεψη με θέμα το αγγλικό ποδόσφαιρο, με κύρια έμφαση στην ομάδα της Liverpool. Στη διάσκεψη αυτή υπάρχουν συνεχείς πληροφορίες για τα αποτελέσματα του αγγλικού πρωταθλήματος ποδοσφαίρου, καθώς επίσης και άλλες πληροφορίες σχετικά με την premier league.

Αλλη μία διάσκεψη όπου γίνεται χαμός είναι η omades, στην οποία όσοι χρήστες θέλουν, μπορούν να ψηφίσουν την ομάδα της αρεσκείας τους, ενώ σε τακτά χρονικά διαστήματα βγαίνουν συγκεντρωτικά αποτελέσματα. Τέλος, θα ήθελα να αναφερθώ στην πολύ ενημερωτική διάσκεψη basket, η οποία προσφέρει συνεχή ενημέρωση για όλα τα τεκταινόμενα στο χώρο του ελληνικού μπάσκετ. Υπάρχουν αποτελέσματα για όλους τους ευρωπαϊκούς αγώνες των ομάδων μας, κληρώσεις κ.λπ.

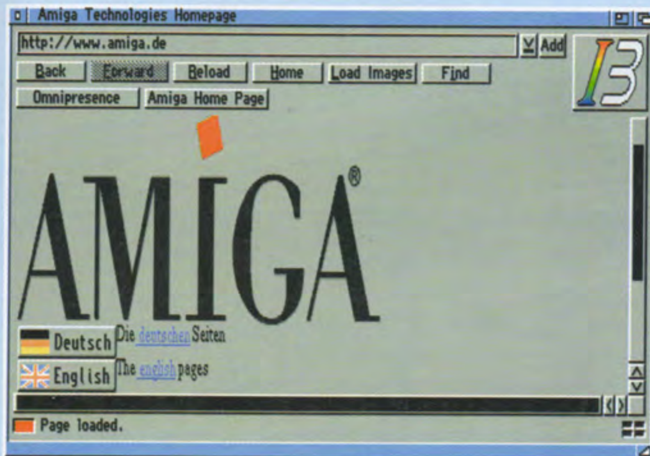
Οπως καταλαβαίνετε, εκτός από το Internet, υπάρχουν και άλλοι λόγοι για να μπείτε και εσείς στο μαγικό κόσμο των on-line επικοινωνιών.



Γ. Κουρκουτάς
anaconda@compulink.gr

WWW SEARCH ENGINES

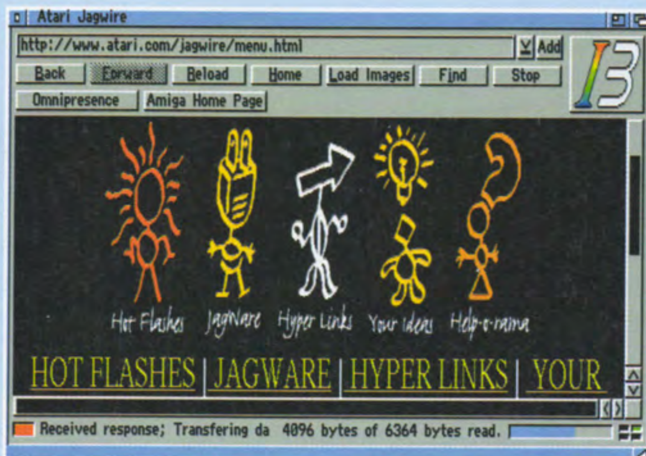
Αυτόν το μήνα σας παρουσιάζουμε τα WWW sites όλων των εταιριών του θέματος "Game Machines" του τεύχους 126 και κάτι παραπάνω.



www.amiga.de
Το επίσημο WWW site της Amiga Technologies. Εδώ θα βρείτε αρκετές πληροφορίες και νέα κατευθείαν από την Amiga Tech.



www.cucug.org/amiga.html
Το πληρέστερο ίσως Amiga Directory. Εχει στην κυριολεξία τα πάντα! Ανάλογό του δεν θα βρείτε σε καμία άλλη πλατφόρμα.



www.atari.com/jagwire/menu.html
Το επίσημο WWW site της Atari για το Jaguar. Εδώ θα βρείτε τα τελευταία νέα από τον κόσμο του Jaguar.



www.3do.com
Οπως θα καταλάβατε από τον τίτλο, πρόκειται για το site της 3DO. Ολες οι πληροφορίες σχετικά με τα νέα παιχνίδια του 3DO και άλλα νέα on-line.

ΤΡΟΠΟΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΜΕ ΤΗΝ COMPULINK

COMPULINK ΑΘΗΝΩΝ
9242220 (78 @ 28800), 9228447-9229128-9227606-9229068-9229733-9227447
Telnet zeus.compulink.gr

COMPULINK ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ
24 τηλεφωνικές γραμμές: 244168 (28800)
Telnet macedon.compulink.gr

COMPULINK ΠΑΤΡΑΣ
990900, 992724-30 (28800)
Telnet pharos.compulink.gr

COMPULINK ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ
224816, 224964, 225605, 225689, 224840
Telnet daedalus.compulink.gr

www.nintendo.com
Εδώ θα βρείτε το επίσημο site της Nintendo. Αν και λίγο αργό, είναι αρκετά εντυπωσιακό.

www.segaoa.com
To Web site της Sega of America σας περιμένει για μια περιπλάνηση στον κόσμο του Saturn αλλά και σε αυτόν των άλλων προϊόντων της εταιρίας.

www.sepc.sony.com/SCEA/index.html
Το επίσημο Web site του Playstation. Εδώ θα βρείτε αρκετές πληροφορίες για το PSX, αλλά όχι και τόσο "φρέσκα" νέα.

www.cs.few.eur.nl/~bistofbe/cd-i/
Πρόκειται για ανεπίσημο site του CD-i. Εδώ θα βρείτε πολλές πληροφορίες σχετικά με το CD-i και όλο το διαθέσιμο software.

www2.gsu.edu/~gs01zzf
Και εδώ έχουμε να κάνουμε με το ανεπίσημο site του Neo Geo. Υπάρχουν άφθονες πληροφορίες σχετικά με τα παιχνίδια του Neo Geo.

www.gamesdomain.co.uk
Ο παράδεισος των gamers. Εδώ θα βρείτε ό,τι έχει σχέση με computer-console games: από links εταιριών computer games μέχρι λύσεις και cheats για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια.

ΤΟ INTERNET ΑΠΟ ΤΟ @ ΩΣ ΤΟ Ω



ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ

- **WEB DEVELOPMENT** Interactive εφαρμογές και ανθρώπινα interfaces
- **1995: Η ΧΡΟΝΙΑ ΤΟΥ INTERNET**-Σταθμός για την επανάσταση στο χώρο των επικοινωνιών
- **Ο ΔΡΌΜΟΣ ΠΡΟΣ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ**-Το νέο βιβλίο του Bill Gates προβάλλει το μέλλον της τεχνολογίας
- **WIRED FICTION** - Η επιστημονική φαντασία μέσα από ένα άμεσο "προϊόν" της, το Internet
- **ΕΘΝΙΚΙΣΜΟΣ ΣΤΟΝ WEB** Η ηλεκτρονική εκκόλαψη του φιδιού

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET

ΜΗΝΙΑΙΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΕΠΙΒΙΩΣΗΣ ΣΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ ON-LINE

ΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΕΙΔΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ
ΘΑ ΤΟ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ

SPECIAL OFFER ΜΕΧΡΙ 31/3/96, **15%** ΕΚΠΤΩΣΗ ΣΤΗΝ ΕΤΗΣΙΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗ
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΗΣΤΕ ΜΕ ΤΑ ΤΗΛΕΦΩΝΑ: 9238672-5, 9225520, Τμήμα Κυκλοφορίας

SCALA MM400

It's Show Time!

AMIGA

● του Σ. Σιόπουλου

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

Αυτόν το μήνα έχουμε την τιμή να δημοσιεύουμε το πιο δυνατό πρόγραμμα παρουσιάσεων για κάθε υπολογιστή. Πρόκειται για την πιο πρόσφατη έκδοση του περίφημου SCALA MultiMedia, του πακέτου χάρη στο οποίο η Amiga κατάφερε να βρει μία αξιοζήλευτη θέση ανάμεσα σε χιλιάδες επαγγελματικά περιβάλλοντα εργασίας ανά την υδρόγειο.

Όταν γύρω στο 1987 ο Νορβηγός Jon Boemer ίδρυε την εταιρία που σήμερα ακούει στο όνομα SCALA, κανένας δεν μπορούσε να φανταστεί πως τα γνωστά σε όλους μας Multimedia ή Πολυμέσα θα έπαιζαν έναν τόσο σημαντικό ρόλο στον τρόπο που επικοινωνούμε, ενημερωνόμαστε και ψυχαγωγούμαστε. Κι όμως, πολύ προτού κάποιοι ερμηνεύσουν αυθαίρετα τον όρο Multimedia βάσει της "εξίσωσης" MPC=PC+Soundblaster+CD-ROM, η Amiga, χάρη στην πρωτοποριακή custom αρχιτεκτονική της, τη συμβατότητα με video και κυρίως το ακόμα αξεπέραστο pre-emptive multitasking λειτουργικό σύστημά της, αποδείκνυε στο έκπληκτο κοινό της τι πράγματι σημαίνει Multimedia και, μάλιστα, σε σχέση με τον κοινό "home" χρήστη. Αυτή η τελευταία παρατήρηση γίνεται περισσότερο αντιληπτή αν αναλογιστούμε ότι χάρη σε απλά, εύχρηστα αλλά παράλληλα δυνατά εργαλεία όπως το SCALA έγινε εφικτό για τον απλό χρήστη να πειραματιστεί ο ίδιος με τη δημιουργία των δικών του Multimedia παραγωγών, με κόστος κατά πολύ μικρότερο από αντίστοιχα -και ...χειρότερα- πακέτα για Mac και PC και, φυσικά, με πολύ καλύτερες επιδόσεις.

Σε τι ακριβώς, όμως, μπορεί να μας χρησιμεύσει ένα πακέτο όπως το SCALA; Καταρχήν, το SCALA MM είναι ένα από τα πιο ευέ-



λικτα προγράμματα δημιουργίας Multimedia παρουσιάσεων και συστημάτων άμεσης μετάδοσης πληροφοριών με τη χρήση νέων τεχνολογιών (AVID ή Audio/Visual Interactive Displays) καθώς και Point-of-Information ή Point-of-Sales interactive kiosks. Με τη δυναμική και άμεση χρήση κειμένου, γραφικών, animation, στερεοφωνικού ήχου και αναλογικού ή ψηφιακού video, το SCALA MM επιτυγχάνει τον καλύτερο δυνατό οπτικοακουστικό συνδυασμό, ο οποίος αποσκοπεί στη μετάδοση μηνυμάτων ή πληροφοριών πάσης φύσεως σε ακροατήρια και θεατές κάθε είδους. Θα λέγαμε ότι η μεγαλύτερη καινοτομία του SCALA (σε συνδυασμό με τις εκπληκτικές δυνατότητες της Amiga) ήταν ότι μπόρεσε να δημιουργήσει τις προϋποθέσεις για την ύπαρξη αυτού που επιτυχημένα η ίδια η Scala Inc. αποκαλεί "computer television": τη δημιουργία, δηλαδή, παρουσιάσεων κάθε είδους και ύφους με τη φινέτσα, το στιλ και την αίσθηση που προκαλεί μία επαγγελματική τηλεοπτική παραγωγή.

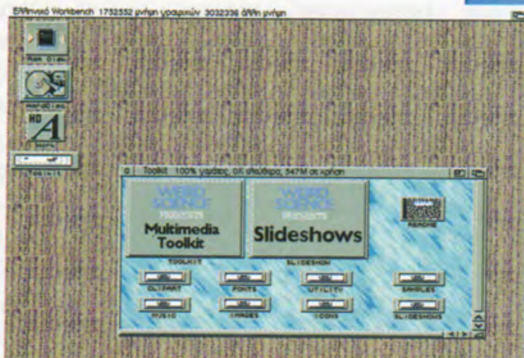
Σε περίπτωση που ο παραπάνω χαρακτηρισμός σάς φέρνει - συνειρμικά - στο μυαλό την έννοια της interactive television και του video-on-demand, δεν πέσατε έξω. Η SCALA ήταν από τις πρώτες εταιρίες που πρόσφεραν στην αγορά ένα καθαρό και αποκρυσταλλωμένο όραμα για το μέλλον της τηλεόρασης και ήδη εδώ και δύο χρόνια συνεργάζεται στενά με κορυφαίες εταιρίες του χώρου (λ.χ. Viscorp, General Instruments, EMI κ.λπ.) για τη δημιουργία του απόλυτου multimedia set-top box. (Παρεμπιπτόντως, σας θυμίζει τίποτα το "Black Box" της AmigaTech;)

Ενας άλλος πολύ σημαντικός τομέας όπου το SCALA βρίσκει εφαρμογή είναι αυτός του desktop video. Χάρη στη συμβατότητα της Amiga με PAL και NTSC σήμα και χάρη στις εκπληκτικές δυνατότητες του SCALA αναφορικά με το χειρισμό τόσο κειμένων όσο και γραφικών, μπορείτε να εμπλουτίσετε τις βιντεοπαραγωγές σας με τίτλους, υπότιτλους, γραφικά σύμβολα, ακόμη και animations! Το μόνο που σας χρειάζεται είναι - αυτονόητο - ένα video deck, ένα genlock και, φυσικά, φαντασία και δημιουργικότητα. Το ίδιο το SCALA σίγουρα δεν πρόκειται να σας περιορίσει.

Υστερα απο την επί τροχάδην αναφορά μας στους βασικούς τομείς εφαρμογών του SCALA MM, μπορούμε πλέον να προχωρήσουμε στα ενδότερα της παρουσίασης αυτού του καταπληκτικού πακέτου.

ΔΟΜΗ, ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΚΑΙ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ ΠΑΚΕΤΟΥ

Κάτι που σίγουρα πρόκειται να εντυπωσιάσει κάθε νέο χρήστη του SCALA MM είναι το απλό, λιτό και εύχρηστο interface του που



σε καμία περίπτωση δεν προϊδεάζει το χρήστη για τον πλούτο των δυνατοτήτων και την πληθώρα των χαρακτηριστικών του πακέτου. Κάθε παρουσίαση, κάθε project που δημιουργείτε με το πρόγραμμα αποτελείται από σελίδες που βρίσκονται σε σειρά. Ο χρήστης μπορεί ανά πάσα στιγμή να επέμβει στην αλληλουχία των σελίδων και τα χαρακτηριστικά που τις απαρτίζουν. Αυτά δεν είναι άλλα από όλα όσα αναφέρονται - κυριολεκτώντας - ως multi-media: Κείμενο (σε διάφορες γραμματοσειρές, μεγέθη, χρώματα ή στιλ), Εικόνες (σε πολλά formats, μεγέθη και χρωματικά βάθη), Backgrounds (παρόμοια) ή Buttons (κουμπιά) που αν επιλεγούν μπορεί, λόγου χάρη, να οδηγούν σε άλλη σελίδα, άλλο δηλαδή σημείο στη ροή της παρουσίασης.

Κάθε παρουσίαση που δημιουργεί ο χρήστης σώζεται ως "script",



το οποίο είναι πολύ απλό στην κατανόησή του και άρα μπορεί ο καθένας να το επεξεργαστεί σε έναν απλό text editor, διαμορφώνοντας έτσι κατά το δοκούν την όλη δημιουργία του με ακρίβεια. Βέβαια, είναι αλήθεια ότι ο πιο άμεσος τρόπος διαρρύθμισης και κατάταξης των σελίδων είναι οπτικός, λόγος για τον οποίον το SCALA προσφέρει τον περίφημο Shuffler που δεν είναι τίποτα άλλο από μια απεικόνιση των σελίδων που απαρτίζουν το script μας μέσω thumbnails, μικρών δηλαδή αναπαραστάσεων (σαν μινιατούρες) των σελίδων.

Οπως προαναφέρθηκε, κάθε σελίδα που δημιουργούμε αποτελείται από πολλά επιμέρους στοιχεία που συνιστούν μέρος του οπτικού υλικού της παρουσίασης. Το πολύ ενδιαφέρον είναι ότι ο χρήστης έχει τη δυνατότητα μέσα από το πρόγραμμα να επεξεργαστεί και να αλλάξει αυτά τα στοιχεία. Από

τα πιο βασικά είναι το κείμενο. Ο χρήστης έχει στη διάθεσή του οποιαδήποτε bitmap, colour ή Agfa Compugraphic vector γραμματοσειρά είναι διαθέσιμη στο σκληρό του δίσκο (αν και το ίδιο το SCALA έρχεται με μία μεγάλη ποικιλία ποιοτικών γραμματοσειρών για όλα τα γούστα). Αφού γράψει απευθείας το κείμενο πάνω στην οθόνη, ο χρήστης μπορεί με άνεση να καθορίσει τη γραμματοσειρά του κειμένου, το μέγεθος των στοιχείων, το στιλ (υπογραμμισμένα, παχιά, πλάγια), το χρώμα καθώς και άλλες εντυπωσιακές παραμέτρους όπως outline (περίγραμμα), bevel, 3D look κ.λπ. Επιπροσθέτως, υπάρχει η δυνατότητα της στοίχισης του κειμένου, του ελέγχου της απόστασης μεταξύ των γραμμάτων κ.λπ.

AMIGA AMIGA AMIGA

AMIGA 4000T/060

CPU: 68060/50mhz
RAM: 6MB (up to 128MB)
H.D.: 1.2GB fSCSI-II
O.S.: AmigaDOS 3.1
Software:
Several Productivity
And Creativity titles . . .

Scala MultiMedia MM400

Scala World
Scala Voice
Scala Features
Scala Video
Scala Rave
Scala Quiz
Scala Wipes
Scala Fonts
Lo Scalatore
Scala MM400

Εκτός από το κείμενο, ο χρήστης μπορεί να σχεδιάσει απευθείας στην οθόνη του χρησιμοποιώντας τα βασικά εργαλεία σχεδίασης που παρέχει το πρόγραμμα (έλλειψη, ευθεία, παραλληλόγραμμο). Και εδώ ισχύουν παράμετροι που πρέπει να καθοριστούν από το χρήστη όπως χρώμα, outline, bevel, 3D κ.λπ. Τέλος, πάνω στη σελίδα μας μπορούμε να έχουμε "βούρτσες" ή εικόνες και μάλιστα - αν θέλουμε - με optimization της χρωματικής παλέτας. Οποιοδήποτε στοιχείο πάνω στη σελίδα μπορεί να έχει ιδιότητες "κουμπιού" που καθοδηγεί στην παρουσίαση - αν αυτή, βέβαια, είναι interactive (δηλαδή, περιλαμβάνει αλληλεπίδραση και συμμετοχή του θεατή). Κάθε "κουμπί", αν πατηθεί, είτε οδηγεί σε άλλη σελίδα είτε εκτελεί κάποια λειτουργία όπως, λόγου χάρη, το παίξιμο ενός animation ή ενός μουσικού θέματος.

Μια και ο λόγος για ήχο και animation, δεν θα έπρεπε να παραλείψουμε να αναφέρουμε πως το SCALA MM διακρίνεται ιδιαίτερα για την ικανότητά του να παίζει animations ή samples απευθείας από το σκληρό δίσκο (spooling) και, μάλιστα, χωρίς σημαντικές απώλειες στην ταχύτητα, ακόμη και σε "μικρά" συστήματα. Τα είδη animation που υποστηρίζει το SCALA MM δεν περιορίζονται στις παραλλαγές του κλασικού IFF-Anim της Amiga, αλλά επεκτείνονται και στα chunky format FLI και FLC της AutoDesk που συναντάμε συχνά στα PCs. Εξάλλου, αφού το SCALA MM περιλαμβάνει υποστήριξη για ARexx και κλήση εξωτερικών προγραμμάτων ή εντολών του AmigaDOS, μπορείτε εύκολα να το κάνετε να χειρίζεται και άλλα είδη animation όπως DL, AVI, CDXL, ακόμα και QuickTime. Οπωσδήποτε, πάντως, ξεχωρίζει η ικανότητα του προγράμματος να χειρίζεται Full Screen Motion MPEG1 streams - και με ήχο - με την ύπαρξη, βέβαια, του κατάλληλου MPEG-1 decoder.

Στον τομέα του ήχου, το SCALA MM έχει να επιδείξει μια εκπληκτική ευελιξία. Κάθε σελίδα ή ακολουθία σελίδων μιας παρουσίασης μπορεί να συνοδεύεται από τη μουσική υπόκρουση της αρεσκείας μας είτε πρόκειται για μουσικό κομμάτι είτε για ηχητικά εφέ και samples ή jingles. Αξιοσημείωτη, δε, είναι η δυνατότητα της ταυτόχρονης παρουσίας πολλών ειδών μουσικής υπόκρουσης και, μάλιστα, από διαφορετικές πηγές.

Μπορούμε, με άλλα λόγια, να έχουμε playback από MIDI device, την Amiga ή και CD Audio (CDDA). Το SCALA υποστηρίζει όλα τα δημοφιλή formats MODules, samples σε IFF-8, MIDI και CD Audio. Επίσης, μπορεί να υποστηρίξει και 16bit sound output με την ύπαρξη του κατάλληλου hardware (λ.χ., Toccata, One-Stop Music Shop, Sunrize AD516). Φυσικά, τα όσα αναφέραμε περί external players ισχύουν και στον τομέα του ήχου, εάν λ.χ. θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε WAV ή VOC samples. Θετική εντύπωση, τέλος, προκαλεί η δυνατότητα προσδιορισμού συγκεκριμένου ήχου για το γεγονός της επιλογής ενός interactive "κουμπιού".

Αν υποτεθεί ότι ο χρήστης σχεδίασε τη ροή της παρουσίασης και προετοίμασε τις αντίστοιχες σελίδες, το SCALA προσφέρει ένα ακόμα πολύ δυνατό χαρακτηριστικό που το κατατάσσει σαφώς στην κατηγορία των προσεγμένων επαγγελματικών πακέτων παρουσιάσεων και επιπλέον το καθιστά μοναδική επιλογή - ανεξαρτήτως υπολογιστή - για όσους

δεν συμβιβάζονται με οτιδήποτε λιγότερο από το ...τέλειο! Ο λόγος, φυσικά, για τα περίφημα Wipes ή Transitions του SCALA MM. Για όσους δεν κατάλαβαν, αναφερόμαστε στα πολύ εντυπωσιακά ειδικά εφέ μετάβασης από μια εικόνα σε μια άλλη, όπως συχνά βλέπουμε σε τηλεοπτικές παραγωγές (λ.χ. στους χάρτες των δελτίων καιρού).

Στο SCALA έχουμε δύο είδη τέτοιων εφέ. Αυτά που αφορούν σε μεταβάσεις μεταξύ των σελίδων μιας παρουσίασης (Page Transitions) και αυτά που αφορούν στον τρόπο εμφάνισης/εξαφάνισης των αντικειμένων ή των στοιχείων από τα οποία απαρτίζεται η σελίδα, δηλαδή κείμενα, γραφικά, σύμβολα, buttons κ.λπ. (Object Transitions). Τόσο ο αριθμός όσο και η ποιότητα των transitions αυτών είναι πέρα από κάθε γραπτή περιγραφή, ενώ με σωστή και κατάλληλη χρήση μπορούν να εγγυηθούν στο δημιουργό της παρουσίασης την απόλυτη προσοχή, το θαυμασμό και την έκπληξη του ακροατηρίου του.

Οι χρήστες αντίστοιχων προγραμμάτων για PC (λ.χ. VideoShow, PowerPoint ή CorelShow!) ή Mac (Astound κ.λπ.) μάλλον πρόκειται να δεχθούν ένα ισχυρό σοκ, αν μάθουν πως το SCALA MM διαθέτει άνω των ...100 Page transitions (!) και άνω των 80 (!) Object transitions με μεταβλητή ταχύτητα, πολλά από τα οποία -αν υποτεθεί ότι ήταν διαθέσιμα στο PC- θα απαιτούσαν υπολογιστική ισχύ τουλάχιστον Pentium! Εάν, δε, αναφερθούμε και σε εφέ που βασίζονται σε οριζόντιο scrolling (λ.χ., Text Crawl), τότε ένας P6 είναι μάλλον απαραίτητος:-)

Αν και είμαστε πεπεισμένοι για το ότι καμία γραπτή περιγραφή δεν μπορεί να αποδώσει την αρτιότητα και την ταχύτητα εκτέλεσης μιας παρουσίασης με το SCALA MM, μπορούμε ωστόσο να σας διαβεβαιώσουμε ότι ακόμα και σε μια απλή (68020) A1200 -με την προϋπόθεση, βέβαια, ότι διαθέτουμε οπωσδήποτε και κάποιο ποσό fast RAM-, οι επιδόσεις του προγράμματος είναι ικανοποιητικές. Στην περίπτωση δε που αναφερόμαστε σε έναν 68030 (ή -καλύτερα- 040), οι παρουσιάσεις κυριολεκτικά ...πετάνε άσχετα από το αν περιλαμβάνουν animation, Amiga ήχο, CD ήχο, γρήγορα wipes και real-time font scaling με antialising ΟΛΑ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ και με απόλυτο συγχρονισμό - βέβαια, άσχετα από το αν εσείς επιλέξετε να κάνετε κάτι άλλο εκείνη τη στιγμή, όπως λ.χ. 3D rendering! Τι εννοούμε; Μα, πολύ απλά, δεν θα πρέπει ποτέ να ξεχνάτε πως ως κάτοχοι Amiga έχετε το προνόμιο να απολαμβάνετε το ΜΟΝΑΔΙΚΟ desktop λειτουργικό σύστημα που υποστηρίζει ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ multitasking. Για όσους PC users αντιδρούν αντιτείνοντας ως επιχείρημα τα περίφημα Windows 95, τρεις απλές ερωτήσεις:

α) Αν τα Windows 95 υποστηρίζουν όντως pre-emptive multitasking, τότε πού είναι τα priorities;-)

β) Εχουν υπόψη τους πώς γίνεται το "message passing" στα Windows 95; και

γ) Κατανοούν τους όρους "memory efficiency" και "low system overheads" ή είναι έννοιες άγνωστες στο λεξιλόγιο των πιστών του Gates ;-))

Επιστρέφοντας στο θέμα μας, θα λέγαμε πως κατά τη διάρκεια του review μείναμε έκπληκτοι από το γεγονός ότι ενώ το SCALA MM400 έπαιζε μία από τις DEMO παρουσιάσεις του πακέτου στο c1084S monitor και σε ανάλυση video 640x512, εμείς την ίδια στιγμή ήμαστε σε θέση να συνεχίσουμε ανενόχλητοι τη συγγραφή του review που διαβάζετε, χρησιμοποιώντας το Final Writer που έτρεχε ακριβώς δίπλα -και σε ανάλυση 1120x800- σε ένα monitor 17΄΄, χάρη στην PiccoloSD64. Αυτή είναι η μαγεία του multitasking και η μαγεία της έννοιας των custom screens που μόνο η Amiga μπορεί να χειρίζεται!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Είτε πρόκειται για δυναμικές εταιρικές παρουσιάσεις, είτε για interactive εφαρμογές Πολυμέσων



για χρήση στην εκπαίδευση, την ενημέρωση ή την ψυχαγωγία, είτε για υποτιτλισμό και παραγωγές video, το SCALA MM είναι ένα πακέτο που δεν αφήνει περιθώρια αμφισβήτησης τόσο των δυνατοτήτων όσο και της ευκολίας χειρισμού του. Συνιστάται



χωρίς επιφυλάξεις σε κάθε επαγγελματία που θέλει να δώσει νέα πνοή στις multimedia παρουσιάσεις του ή στις βιντεο-παραγωγές του, καθώς και σε επιχειρήσεις ή διαφημιστικά γραφεία που πρόκειται να εντυπωσιαστούν -και με τη σειρά τους να εντυπωσιάσουν- καθώς ανακαλύπτουν νέους συναρπαστικούς τρόπους προώθησης προϊόντων και υπηρεσιών. Συνιστάται, τέλος, σε εκπαιδευτικούς - δασκάλους και καθηγητές - που αναζητούν απεγνωσμένα έναν τρόπο να εμπλουτίσουν με εικόνα, ήχο και κίνηση ένα βαρετό μάθημα ιστορίας, γεωγραφίας ή φυσικής.

AMOS
BASIC

Στο παρόν άρθρο θα εξετάσουμε την κίνηση του Pac-man και θα δούμε τις ρουτίνες που χρησιμοποιούνται για τον έλεγχο της κίνησης και του joystick. Επίσης, θα δούμε πώς είναι δυνατό να ελέγξουμε την ύπαρξη ή μη τοίχων του λαβυρίνθου στην πορεία του Pacman, επιτρέποντας παράλληλα και την κίνηση του Pacman.

Του Ν. Ελευθεριάνου

ΣΥΝΤΕΤΑΓΜΕΝΕΣ

Προτού αναφερθούμε στις εντολές ελέγχου του Pac-man, ας μας επιτραπεί μία μικρή αναφορά στις συντεταγμένες μίας οθόνης και στη χρήση τους για την κίνηση των bobs και των sprites. Οπως γνωρίζουμε, μία οθόνη αποτελείται από έναν αριθμό pixels, η θέση των οποίων καθορίζεται από την απόστασή τους από το επάνω αριστερά σημείο της οθόνης. Ετσι, κάθε pixel έχει ένα ζευγάρι αριθμών, που αποκαλούνται και συντεταγμένες και οι οποίες καθορίζουν τη θέση του στην οθόνη. Ο πρώτος αριθμός είναι η οριζόντια και ο δεύτερος είναι η κατακόρυφη συντεταγμένη. Το pixel στην άνω αριστερή γωνία έχει συντεταγμένες 0,0. Οσο προχωρούμε προς τα δεξιά, αυξάνει η οριζόντια συντεταγμένη, ενώ όσο προχωρούμε προς τα κάτω, αυξάνει η κατακόρυφη συντεταγμένη (για παράδειγμα, το σημείο με συντεταγμένες 80,120 βρίσκεται 80 pixels προς τα δεξιά και 120 pixels προς τα κάτω από το άνω αριστερό σημείο).

Γιατί όμως κάνουμε αυτή τη μικρή εισαγωγή; Πολύ απλά, διότι τα παιχνίδια (από τα πρώτα που εμφανίστηκαν μέχρι και τα σημερινά) χρησιμοποιούν σχεδόν την ίδια μέθοδο για τη μετακίνηση των χαρακτήρων στην οθόνη. Η μέθοδος αυτή έχει περιληπτικά ως εξής: για κάθε κινούμενο χαρακτήρα έχουμε δύο μεταβλητές, στις οποίες είναι αποθηκευμένες οι συντεταγμένες του χαρακτήρα στην οθόνη. Οι τιμές αυτές διαβάζονται από το πρόγραμμα και στη συνέχεια απεικονίζεται ο χαρακτήρας στην οθόνη. Για να επιτευχθεί η κίνηση του χαρακτήρα, το πρόγραμμα εκτελεί κάποιες πράξεις (απλές πράξεις, όπως η πρόσθεση) και μεταβάλλει ανάλογα τις τιμές που περιέχονται στις δύο μεταβλητές. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να απεικονιστεί ο χαρακτήρας στο επόμενο frame σε μία διαφορετική θέση πάνω στην οθόνη και έτσι να έχουμε την κίνηση.

Η στήλη αυτή δημιουργήθηκε για τους αναγνώστες της, γι' αυτό και θα απαντά με μεγάλη προθυμία σε ΟΠΟΙΕΣΔΗΠΟΤΕ απορίες, μικρές ή μεγάλες. Εάν είναι δυνατόν, οι απορίες αυτές θα επιλύονται μέσω της στήλης, είτε με μικρές αναφορές είτε με αλλαγή της ροής παρουσίασης και εκτενή αναφορά στο συγκεκριμένο θέμα. Εάν επιθυμείτε μία γρήγορη απάντηση, μπορείτε στα γράμματά σας να εσωκλείετε τον ανάλογο αριθμό γραμματοσήμων (γρήγορη ανάλογα με το μέγεθος της απορίας και την ταχύτητα των... ΕΛ.ΤΑ.!).

Μπορείτε λοιπόν να στείλετε το γράμμα σας στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού.

Παρακαλούμε να αναφέρεστε με σαφήνεια στο πρόβλημά σας και να δίνετε όσο το δυνατόν πιο πολλές λεπτομέρειες όπως το είδος υπολογιστή, τη μνήμη, τη δομή της ρουτίνας που σας προβληματίζει (μια συνοδευτική λίστα εάν αυτό είναι εφικτό), τι σκοπεύετε και πώς θα το φτιάξετε κ.λπ.

ΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ PACMAN

Η κίνηση του Pacman επιτυγχάνεται με τον τρόπο που αναφέραμε πιο πάνω: Χρησιμοποιούμε ένα ζεύγος μεταβλητών, τις XPAC και YPAC, οι οποίες και αντιπροσωπεύουν την οριζόντια και την κατακόρυφη συντεταγμένη, αντίστοιχα.

Οπως γίνεται αντιληπτό και από τις ανάγκες του παιχνιδιού, η κίνηση του ήρωα επιτρέπεται να γίνει σε μία από τις 4 κατευθύνσεις: επάνω, κάτω, δεξιά και αριστερά. Αυτό θα μπορούσε αντίστοιχα να μεταφραστεί για καθεμία από τις προαναφερόμενες κινήσεις ως: μετακίνηση κατά ένα pixel προς την αντίστοιχη κατεύθυνση ή, αλλιώς, μεταβολή μίας εκ των δύο μεταβλητών.

Πράγματι, εάν ο χαρακτήρας κινείται για παράδειγμα αριστερά, θα ελαττώνεται η μεταβλητή XPAC κατά ένα. Για κίνηση προς τα κάτω, θα αυξάνει η μεταβλητή YPAC κατά ένα. Τώρα, βέβαια, το ερώτημα που γεννάται είναι το εξής: Με ποιον τρόπο θα μπορέσουμε να αυξομειώνουμε μόνο μία μεταβλητή κάθε φορά, χωρίς να χρειαστεί να χρησιμοποιήσουμε πολλές εντολές και να πετύχουμε έτσι την εύκολη ανάγνωση του προγράμματος; Εδώ θα αναφερθούμε στο γνωστό, στους προγραμματιστικούς κύκλους, κόλπο των δύο μεταβλητών μικρών τιμών. Χρησιμοποιούμε άλλες δύο μεταβλητές, τις PX και PY, οι οποίες θα περιέχουν μία τιμή μεταξύ των 1,0 και -1. Εμείς, τώρα, έχουμε να εκτελέσουμε δύο απλές εντολές, οι οποίες θα προσθέσουν τη μεταβλητή PX στην XPAC και την PY στην YPAC:

```
Add XPAC,PX
Add YPAC,PY
```

Από εδώ και εμπρός, το μόνο που μας μένει είναι να αλλάζουμε τις τιμές των PX και PY, ανάλογα με το πού κατευθύνεται ο Pacman (ανάλογα δηλαδή με το πού θα στρέψουμε το joystick).

Εάν το joystick στραφεί προς τα κάτω, οι τιμές των μεταβλητών θα γίνουν:

```
PX=0
PY=1
```

Εάν το joystick στραφεί προς τα πάνω, οι τιμές των μεταβλητών θα γίνουν:

```
PX=0
PY=-1
```

Εάν το joystick στραφεί προς τα δεξιά, οι τιμές των μεταβλητών θα γίνουν:

```
PX=1
PY=0
```

Εάν το joystick στραφεί προς τα αριστερά, οι τιμές των μεταβλητών θα γίνουν:

```
PX=-1
PY=0
```

AMOS BASIC

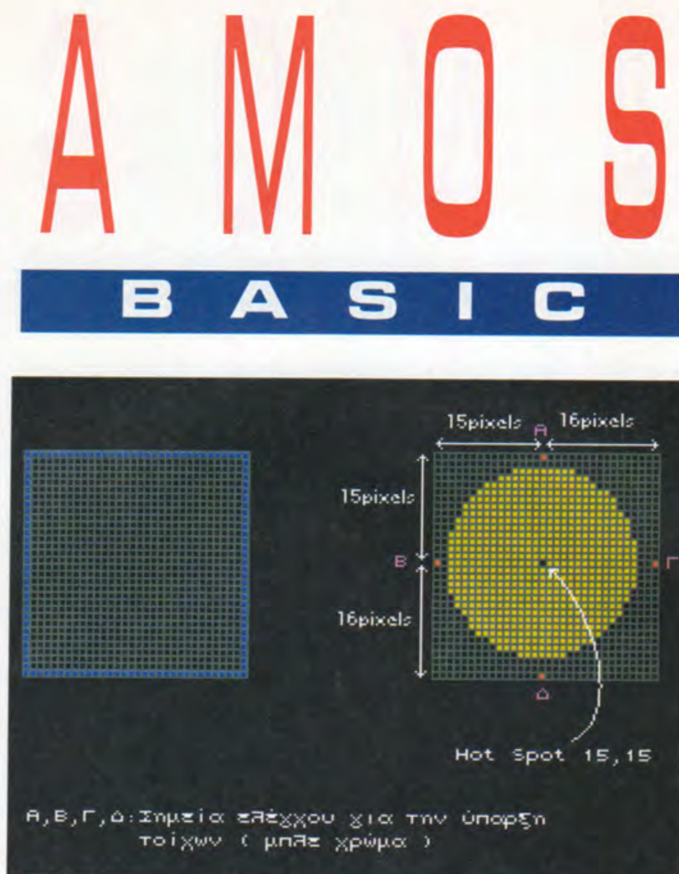
ΕΛΕΓΧΟΣ ΕΜΠΟΔΙΩΝ

Αν και η Amos έχει αρκετές εντολές για τον έλεγχο της σύγκρουσης των sprites και των bobs κατά την κίνησή τους, ωστόσο δεν έχει τις ανάλογες εντολές για τον έλεγχο σύγκρουσης bobs και υπόβαθρου (δηλαδή των γραφικών που είναι σχεδιασμένα στην οθόνη). Η αναγκαιότητα αυτού του ελέγχου είναι προφανής, αφού ο χαρακτήρας δεν θα μπορεί να κυκλοφορεί ανενόχλητα μέσα στο λαβύρινθο. Αντίθετα, η κίνησή του θα παρεμποδίζεται, όταν μπροστά του υπάρχουν οι τοίχοι του λαβυρίνθου και ο χαρακτήρας θα σταματάει.

Για να αντιμετωπιστεί αυτή η έλλειψη, θα χρησιμοποιηθεί μία εντολή γραφικών (η Point), με την οποία θα ελέγχουμε εάν υπάρχει ένα συγκεκριμένο χρώμα μπροστά στο δρόμο του Pacman. Τι σημαίνει όμως ο όρος "συγκεκριμένο χρώμα";

Οπως είχαμε δει σε προηγούμενο άρθρο, είχαμε χρησιμοποιήσει ένα χρώμα σε κάθε στοιχείο του παιχνιδιού. Πιο συγκεκριμένα, για τις εικόνες με τις οποίες θα "χτίζαμε" το λαβύρινθο, είχαμε χρησιμοποιήσει μόνο το χρώμα 2. Η τεχνική μας, συνεπώς, θα στηρίζεται στην εξής σκέψη: Εφόσον το χρώμα 2 χρησιμοποιείται μόνο στους τοίχους, οτιδήποτε βρεθεί στο δρόμο του Pacman και έχει το χρώμα 2, θα είναι τοίχος του λαβυρίνθου. Εδώ γίνεται εμφανής η αναγκαιότητα χρήσης της εντολής Point. Θα χρησιμοποιείται, προκειμένου να ελέγχονται τα γραφικά στην πορεία του Pacman και εφόσον το χρώμα που έχουν αυτά είναι το χρώμα 2.

Ποια σημεία όμως θα ελέγχονται; Για λόγους απλότητας, θα γίνεται έλεγχος μόνο σε ένα σημείο μπροστά στην κίνηση του Pacman. Το σημείο αυτό για καθεμία από τις 4 κατευθύνσεις φαίνεται ξεκάθαρα στο σχέδιο που παρατίθεται. Είναι λοιπόν 4 σημεία (ένα για κάθε κατεύθυνση): Α, Β, Γ και Δ. Τα σημεία αυτά, όπως μπορούμε να δούμε και στο σχέδιο, βρίσκονται στις άκρες ενός σταυρονήματος, το κέντρο του οποίου είναι το σημείο 15,15 της εικόνας Pacman, κέντρο το οποίο καθορίστηκε με την εντολή Hot Spot στην αρχή του προγράμματος (εάν δεν χρησιμοποιούνταν η εντολή Hot Spot, τότε ως σημείο αναφοράς θα θεωρούνταν - όπως δείχνει το παράδειγμα στις επεξηγήσεις - το σημείο 0,0). Είναι προφανές ότι το σημείο Α ελέγχεται όταν ο Pacman κινείται προς τα επάνω, το Β αριστερά, το Γ δεξιά και το Δ κάτω. (Το σημείο 15,15 δεν επιλέχθηκε τυχαία. Είναι σχεδόν στο κέντρο της εικόνας και εξυπηρετεί καλύτερα στον έλεγχο με την εντολή Point. Επιπλέον, ας θυμηθούμε ότι οι εικόνες των χαπιών είναι κεντραρισμένες στο πλέγμα μίας εικόνας μεγέθους 32x32 pixels. Οπως θα δούμε προσεχώς, ο έλεγχος για τα χαπάκια στο δρόμο του Pacman θα γίνεται πάλι με την εντολή Point.)



Το γεγονός ότι ο έλεγχος γίνεται στα σημεία Α, Β, Γ, Δ, δεν πρέπει να μας παραξενεύει. Οταν φτιάχναμε τις εικόνες που θα χρησιμοποιούσαμε για το χτίσιμο του λαβυρίνθου, χρησιμοποιήσαμε μόνο 3 δυνατές εικόνες, οι οποίες αποτελούνταν από μία κατακόρυφη μπάρα στο αριστερό μέρος μίας 32x32 εικόνας, μία οριζόντια μπάρα στο επάνω μέρος και μία μπάρα σε σχήμα Γ. Επιπλέον, είχαμε δει ότι η οθόνη είχε χωριστεί σε συνολικά 80 (10 οριζόντια x 8 κάθετα) θέσεις, με διαστάσεις 32x32 pixels. Επειδή όμως το σχήμα των 3 εικόνων που χρησιμοποιούνται για το χτίσιμο του λαβυρίνθου θα άφηνε ακάλυπτο το δεξί και το κάτω μέρος της οθόνης, κάναμε την εξής τροποποίηση: αυξήσαμε τις θέσεις οριζόντια και κάθετα, από 10 σε 11 και από 8 σε 9, αντίστοιχα. Κανονικά, οι νέες ακραίες θέσεις είναι εκτός ορατής οθόνης και για αυτό και εμείς (όπως φαίνεται και στο πρόγραμμα 1, στη ρουτίνα εκτύπωσης μετά την εντολή Close) εκτυπώνουμε όλες τις εικόνες στις θέσεις τους αλλά μετατοπισμένες ένα pixel προς τα επάνω και ένα pixel προς τα αριστερά. Αυτό φαίνεται στην εντολή Paste Bob X*32-1,Y*32-1,P(X,Y).

Ετσι, λοιπόν, εφόσον όλες οι εκτυπωμένες εικόνες είναι μετατοπισμένες, σε κάθε "θέση" διαστάσεων 32x32 στην οθόνη οι τοίχοι του λαβυρίνθου θα καταλαμβάνουν τις ακραίες στήλες των pixels (οριζοντίως και καθέτως), όπως αυτό είναι εμφανές και στο σχέδιο. Αυτός είναι και ο λόγος που ο έλεγχος εκτελείται σε 4 σημεία, τα οποία βρίσκονται στις άκρες του υποθετικού τετραγώνου.

Ας δούμε τώρα αναλυτικά τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιείται η εντολή Point για τον έλεγχο της ύπαρξης ή μη των τοίχων του λαβυρίνθου. Κανονικά, εάν το σημείο αναφοράς (Hot Spot) 15,15 ήταν στο κέντρο ενός τετραγώνου με μονό αριθμό pixels, τότε ο έλεγχος θα ήταν εύκολος, διότι τα σημεία Α, Β, Γ και Δ θα βρίσκονταν σε ισαπέχουσες θέσεις από το 15,15 (όλα θα απείχαν 15 pixels από το 15,15). Για αυτή την περίπτωση, η εντολή

If Point(XPAC+PX*16,YPAC+PY*16)<>2

θα εκτελούσε περίφημα τον έλεγχο. Εάν για παράδειγμα έχουμε κίνηση προς τα αριστερά, τότε θα είναι PX=-1 και PY=0 και επομένως η

AMOS BASIC

Point θα ελέγχει το σημείο (XPAC-16,YPAC), δηλαδή το Β.

Ομως, τώρα, επειδή το τετράγωνο έχει πλευρές με ζυγό αριθμό pixels σε μήκος, βλέπουμε και από το σχήμα ότι το Α θα βρίσκεται 15 pixels προς τα επάνω, το Β 15 pixels προς τα αριστερά, το Γ 16 pixels προς τα δεξιά και το Δ 16 pixels προς τα κάτω. Απαιτείται λοιπόν μία μικρή διόρθωση, προκειμένου να ελέγξει η εντολή Point όλα τα σημεία. Αυτή η διόρθωση επιβάλλει να αφαιρείται το 1 από τις μεταβλητές PX και PY, όταν έχουμε κίνηση προς τα αριστερά ή προς τα επάνω. Αυτό επιτυγχάνεται, όπως βλέπουμε στο πρόγραμμα, από την εντολή:

If Point(XPAC+PX*16-(PX<0),YPAC+PY*16-(PY<0))<>2

όταν το PX είναι αρνητικό (πράγματι, είναι -1), η παράσταση (PX<0) παίρνει την τιμή -1, ενώ όταν έχει άλλη τιμή (0 ή 1), παίρνει την τιμή 0. Το ίδιο ισχύει και για τον PY και την παράσταση (PY<0). Αυτό στην πράξη έχει ως αποτέλεσμα, όταν ο έλεγχος γίνεται προς τα επάνω ή προς τα αριστερά, η τιμή των παραμέτρων x και Y, αντίστοιχα, στην Point να είναι μειωμένες κατά 1 και έτσι να ελέγχεται το σωστό pixel. Ας δούμε ένα παράδειγμα: υποθέτουμε ότι η κίνηση γίνεται προς τα επάνω. Τότε, PX=0 και PY=-1 και η παράσταση στην εντολή Point θα μεταφράζεται ως εξής :

If Point(XPAC+(0*16)-0,YPAC+(-1*16)-(-1))<>2

ή αλλιώς

If Point(XPAC,YPAC-16+1)<>2

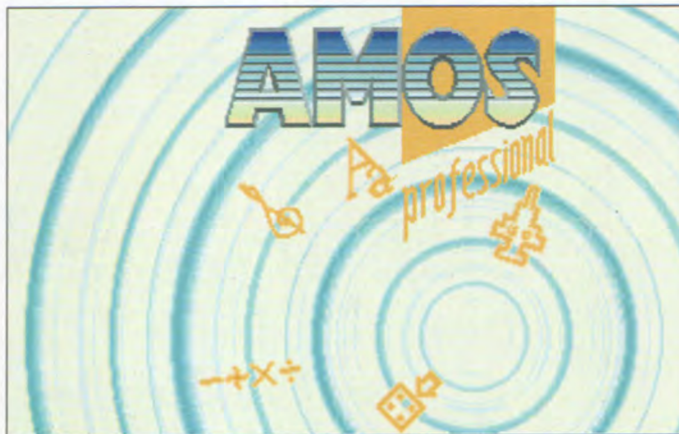
και, επομένως, ο έλεγχος θα γίνεται στο σημείο που απέχει 0 pixels οριζόντια και -15 pixels (προς τα επάνω) κατακόρυφα από το κέντρο, δηλαδή το Α.

Αφού γίνει ο έλεγχος, τότε το πρόγραμμα θα επιτρέψει τις πράξεις Add XPAC,PX

Add YPAC,PY

που, όπως είδαμε πιο πριν, θα μας δώσουν την κίνηση.

Ο τελευταίος έλεγχος που γίνεται είναι για το joystick και μέσω αυτού μπορούμε να μεταβάλουμε τις τιμές των PX και PY, ανάλογα με το πού είναι στραμμένος ο μοχλός. Παράλληλα όμως με την κατεύθυνση του joystick, γίνεται και ένας επιπλέον έλεγχος, προκειμένου να δούμε εάν ο Pacman έχει συντεταγμένες, οι οποίες βρίσκο-



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 1

```
Rem———————-
Rem PROGRAM 1
Rem———————-
Dim P(10,8)
' άνοιγμα της οθόνης
Screen Open 0,320,256,8,Lowres
Paper 0
Pen 1
Curs Off
Flash Off
Cls
' φόρτωσε τα bobs που έχουμε
' ήδη σώσει στη δισκέτα
Load "PACMAN:bobs.abk"
Fade 1 To -1
Wait Vbl
Hot Spot 6,15,15
' φόρτωσε το αρχείο που έχει
' τα δεδομένα για τις θέσεις
' των τετραγώνων της πίστας
Open In 1,"PACMAN:1"
For Y=0 To 8
 For X=0 To 10
  Input #1,V
  P(X,Y)=V
 Next X
Next Y
Close
' εκτύπωσε στην οθόνη τις
' εικόνες που αντιστοιχούν
' στις θέσεις του λαβυρίνθου
For Y=0 To 8
 For X=0 To 10
  If P(X,Y)<>0
   Paste Bob X*32-1,Y*32-1,P(X,Y)
  End If
 Next X
Next Y
' ————————————-
' κυρίως βρόχος προγράμματος
XPAC=4*32+15 : YPAC=5*32+15
PX=1 : PY=0
While Inkey$=""
 ' πρώτος έλεγχος για το
 ' χρώμα του pixel μπροστά
 ' στον Pacman
 T1=XPAC+PX*16-(PX<0)
 T2=YPAC+PY*16-(PY<0)
 If Point(T1,T2)<>2
  Add XPAC,PX
  Add YPAC,PY
 End If
 ' δεύτερος έλεγχος για
 ' το joystick
 If Jleft(1) and(YPAC+17) mod 32=0
  PX=-1 : PY=0
 End If
 If Jright(1) and(YPAC+17) mod 32=0
  PX=1 : PY=0
 End If
 If Jup(1) and(XPAC+17) mod 32=0
  PX=0 : PY=-1
 End If
 If Jdown(1) and(XPAC+17) mod 32=0
  PX=0 : PY=1
 End If
 Bob 1,XPAC,YPAC,6
 Wait Vbl
Wend
```

AMOS BASIC

νται στο κέντρο μίας υποθετικής θέσης 32x32. Για παράδειγμα:

```
If Jleft(1) and(YPAC+17)
mod 32=0
```

τα PX και PY θα πάρουν τις τιμές -1 και 0, εάν ο μοχλός είναι στραμμένος αριστερά και ταυτόχρονα η κατακόρυφη συντεταγμένη YPAC είναι στο κέντρο μίας θέσης. Οπως είδαμε, το σημείο αναφοράς (ή εάν προτιμάτε, το κέντρο) του Pacman βρίσκεται στο pixel 15,15. Αρα, το κέντρο κάθε θέσης στην οθόνη για τον Pacman θα έχει συντεταγμένες, οι οποίες θα είναι ακέραιο πολλαπλάσιο του 32 συν το 15. Αυτό υποδηλώνει και η εντολή

```
(YPAC+17) mod 32=0
```

ότι δηλαδή η κατακόρυφη συντεταγμένη είναι ακέραιο πολλαπλάσιο του 32 συν το 15.

Πάντως, περισσότερες εξηγήσεις για αυτό θα δοθούν στο επόμενο άρθρο, όπου και θα αναπτύξουμε μερικές ρουτίνες για την τυχαία κίνηση των φαντασμάτων μέσα στο λαβύρινθο.

ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΕΝΤΟΛΩΝ

Fade 1 To -1

Με την εντολή αυτή, τα χρώματα της τρέχουσας οθόνης αποκτούν τις διαβαθμίσεις των εικόνων των bobs που βρίσκονται αποθηκευμένες στην Bob bank. Είναι παρόμοια με την εντολή Get Bob Palette (η οποία όμως δεν υπάρχει στις προγενέστερες εκδόσεις της Amos 1.3).

Hot Spot I,X,Y

Οταν χρησιμοποιούμε την εντολή Get Bob, προκειμένου να αποθηκεύσουμε ένα κομμάτι της οθόνης ως εικόνα bob, τότε το σημείο αναφοράς της εικόνας αυτής - όπως χρησιμοποιείται με την εντολή Bob - είναι το επάνω αριστερό της pixel, δηλαδή το σημείο 0,0. Το I αναφέρεται στον αριθμό της εικόνας, ενώ τα x,Y στις συντεταγμένες του σημείου αυτού. Τι εννοούμε με τον όρο "σημείο αναφοράς"; Είναι το σημείο του bob/sprite, το οποίο θα αντιστοιχεί στο pixel της οθόνης που θέλουμε να τυπωθεί αυτό. Για να το καταλάβουμε, ας δούμε το εξής πρόγραμμα:

```
Cls 1
Get Bob 1,0,0 to 64,64
Cls 0
Wait Vbl
Bob 1,100,100,1
Print "Press any key"
Wait key
Hot Spot 1,32,32
Cls 0
Bob 1,100,100,1
```

Wait Key

Μόλις αποθηκεύσουμε στη μνήμη την εικόνα 1, το Hot Spot σημείο της εικόνας αυτής θα είναι το 0,0. Αφού απεικονίσουμε ένα bob στη θέση 100,100 της οθόνης, αλλάζουμε το Hot Spot σε 32,32. Μολονότι το bob απεικονίζεται πάλι στην ίδια θέση, φαίνεται μετατοπισμένο, επειδή έχει αλλάξει με την εντολή Hot Spot το σημείο αναφοράς.

Paste Bob X,Y,I

Αποτυπώνει την εικόνα bob με αριθμό I επάνω στην οθόνη, στις συντεταγμένες x,Y. Ας σημειωθεί ότι στο σημείο x,Y θα απεικονίζεται πάντα - μόνο μέσω αυτής της εντολής - το άνω αριστερά pixel της εικόνας.

Point(X,Y)

Η εντολή Point ελέγχει το χρώμα του pixel της τρέχουσας οθόνης στις συντεταγμένες x,Y. Εάν συμπίπτει με την τιμή σύγκρισης, θα επιστρέψει την τιμή -1. Πιο απλά, η εντολή χρησιμοποιείται για να δούμε εάν σε ένα σημείο της οθόνης υπάρχει κάποιο συγκεκριμένο χρώμα, π.χ.

```
If Point(100,100)=0
  Print "Color 0 at this
  point"
End If
```

Ο έλεγχος που θα εκτελέσουμε μπορεί να περιλαμβάνει ΜΟΝΟ κάποιο από τα διαθέσιμα χρώματα της οθόνης. Εάν δηλαδή ανοίξουμε μία οθόνη 16 χρωμάτων, θα μπορούμε να ελέγξουμε εάν ένα σημείο της οθόνης έχει ένα χρώμα με τιμή 0 έως 15. Το πιο σημαντικό που θα πρέπει να προσέξουμε όσο προχωρούμε στον προγραμματισμό είναι ότι η εντολή αυτή ελέγχει την ύπαρξη ενός χρώματος σε ένα σημείο, ΜΟΝΟ εάν το χρώμα αυτό προέρχεται από σχέδιο ή από την απεικόνιση ενός bob. Είναι ΑΔΥΝΑΤΟ να ελεγχθεί με αυτή την εντολή η ύπαρξη ή μη ενός χρώματος, που οφείλεται στην παρουσία ενός sprite.

Jup(),Jdown()

Με τις εντολές αυτές ελέγχεται, εάν ο μοχλός του joystick σε κάποια από τις δύο θύρες είναι προς τα επάνω ή προς τα κάτω, αντίστοιχα. Στις παρενθέσεις μπορούμε να βάλουμε την τιμή 0 ή 1 - π.χ. Jup(0) -, ώστε να ελέγχουμε έτσι για την ύπαρξη joystick στη θύρα του mouse ή στη δεύτερη θύρα του joystick.

Print Jdown(1)

(αποτέλεσμα: -1, εάν έχουμε στη θύρα του joystick το μοχλό κάτω) Jleft(),Jright

Παρόμοια με τις προηγούμενες, για τον έλεγχο αριστερά και δεξιά, αντίστοιχα, για μία από τις δύο θύρες joystick. Ενα παράδειγμα:

```
Do
  If Jleft(1)
    Print "You moved
    joystick 1 left!"
  End If
  If Jright(1)
    Print "You moved
    joystick 1 right!"
  End If
Loop
```

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ 2

```
'--------
' PROGRAM 3
'--------
' program to create the
' file "1" which contains
' data for maze creation
Screen Open
0,320,256,8,Lowres
Paper 0
Pen 1
Curs Off
Flash Off
Cls
Open Out 1,"PACMAN:1"
For Y=0 To 8
 For X=0 To 10
  Read V
  Print #1,V
 Next X
Next Y
Data 4,2,2,2,2,2,2,2,2,2,3
Data 3,4,2,3,4,2,3,4,2,3,3
Data 3,2,2,0,3,0,3,2,2,0,3
Data 2,3,4,3,2,2,0,4,3,4,0
Data 0,3,3,2,3,4,3,3,3,3,0
Data 4,0,2,2,0,2,0,2,0,2,3
Data 3,4,2,3,4,2,3,4,2,3,3
Data 3,2,2,0,2,2,0,2,2,0,3
Data 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,3
```

Public Domain

Και αυτόν το μήνα σας παρουσιάζουμε μερικά από τα καλύτερα public domain προγράμματα για την Amiga και τα PCs.

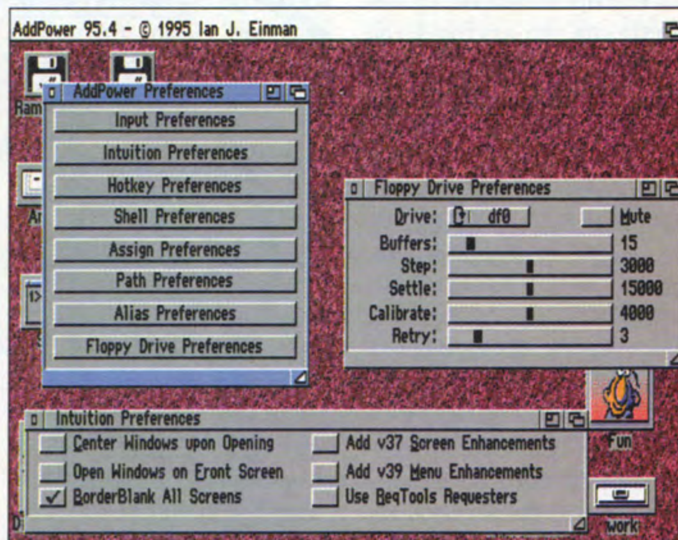
Των Γ. Κουρκουτά και Π. Ανδρεάδη

AddPower 95.4

(Amiga)



Το AddPower είναι ένα commodity utility με πολλά και δυνατά χαρακτηριστικά, που κάνει το Workbench ακόμα πιο ισχυρό και εμφανίσιμο. Καταρχήν, προσφέρει έναν πολύ εύκολο τρόπο δημιουργίας και αλλαγής όλων των assigns, των aliases, των paths, του prompt και του current directory του συστήματος.Προσφέρει πολλαπλά hot keys για το τρέξιμο εξωτερικών προγραμμάτων, αλλάζει την όψη του workbench κεντράροντας τα παράθυρα, αλλάζει το χρώμα του περιθωρίου της οθόνης σε μαύρο, ενώ επίσης βελτιώνει τα menus και τα windows των προγραμμάτων που έχουν γραφτεί σε 1.2 ή 1.3 OS. Προσθέτει διάφορες mouse-input λειτουργίες, όπως click to front, click to back, allign mouse, swap buttons κ.ά. Τέλος, μπορείτε να ελέγξετε και τις λειτουργίες των floppy drives, όπως επιλογή του μεγέθους των buffers, σταμάτημα του clicking κ.ά. Οπως καταλάβατε, για να τρέξει, θέλει τουλάχιστον 2.04+ OS, ενώ ανήκει στην κατηγορία των shareware programs.



Flick 1.0

(Amiga)



Ο Flick είναι ένας FLI/FLC bitmap animation viewer. Τα FLI αρχεία δημιουργούνται κυρίως από τις PC εφαρμογές Autodesk Animator Pro και Autodesk 3D Studio, αλλά και από άλλες παρόμοιες εφαρμογές.

Θα τρέξει σε οποιαδήποτε Amiga με 2.04 OS+ ECS ή AGA. Σε AGA Amiga χρησιμοποιεί 256 χρώματα, ενώ σε ECS χρησιμοποιεί την Extra-Half-Bright mode. Η επιλογή των animations γίνονται μέσω των standard ASL requesters.

Ακόμα, υπάρχει επιλογή για χρησιμοποίηση της graphics.library, για μετατροπή από chunky σε planar, αν υπάρχει το Akiko chip (CD 32). Η ταχύτητα των animations κυμαίνεται από 10 έως 50 (030+) frames per second.

ScreenClock 1.81

(Amiga)



Το προγραμματάκι αυτό εμφανίζει ημερομηνία, ώρα, ελεύθερη μνήμη και, αν θέλετε, CPU usage στο άνω δεξιό τμήμα κάθε οθόνης.

Συγκεκριμένα, μπορείτε να επιλέξετε αν θα εμφανίζεται η ώρα ή η ημερομηνία ή και τα δύο. Η εμφάνιση της ελεύθερης μνήμης είναι προαιρετική, καθώς επίσης και η εμφάνιση της χρήσης της CPU. Μπορείτε να επιλέξετε σε ποια οθόνη θα εμφανίζεται, κάθε πόση ώρα θα γίνεται update στις πληροφορίες, επιλεγόμενο task priority και υποστήριξη autoscroll οθόνης.

Επίσης, μπορείτε να ορίσετε την εμφάνιση των πληροφοριών μόνο σε public screens και να σώσετε τις ρυθμίσεις του σε μία environmental variable.

Εξάλλου, ανιχνεύει τυχόν αλλαγή στη γλώσσα του Workbench μέσω locale. Τρέχει σε 2.04 OS και άνω.

Public Domain

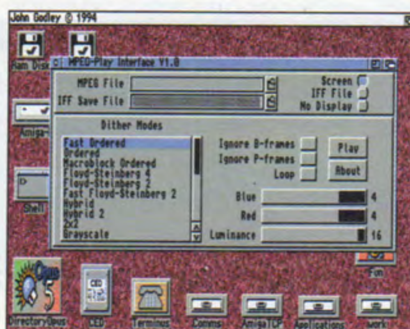
MPEG Interface

(Amiga)



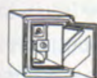
Το πρόγραμμα αυτό είναι ένα γραφικό interface για τον MPEG-Play viewer. Η χρήση του MPEG-Play γίνεται μέσω shell και υπάρχουν πολλές παράμετροι για την αναπαραγωγή MPEG animations κάτι που καθιστά τη χρήση του αρκετά δύσκολη.

Με το interface αυτό, τα πράγματα γίνονται πολύ απλά. Μπορείτε να κάνετε load ένα animation μέσω requesters και, κατόπιν, να επιλέξετε το dithering mode ανάλογα με το hardware που έχετε, να επιλέξετε ή όχι τη συνεχή αναπαραγωγή του animation κ.λπ. Με το MPEG interface, έχετε πρόσβαση σε όλες τις επιλογές του MPEG-Play μέσω mouse. Για να χρησιμοποιήσετε το συγκεκριμένο utility, πρέπει να έχετε τουλάχιστον 0.2 λειτουργικό σύστημα και 2 MB RAM, αλλά όσο ισχυρότερο επεξεργαστή και περισσότερη RAM έχετε τόσο το καλύτερο.



KingCON

(Amiga)



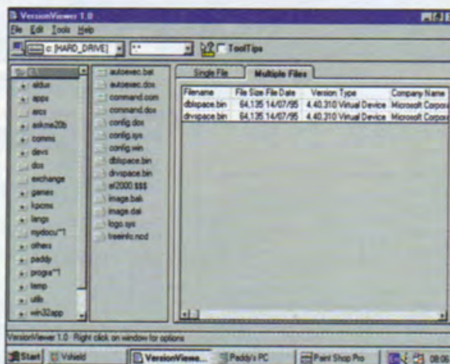
Το KingCON είναι ένας βελτιωμένος console handler και απευθύνεται στους κατόχους Workbench 2+. O CON: του WB2 είναι αρκετά καλός, αλλά ο KCON συμπληρώνει πολλά κενά του. Ακολουθούν ορισμένα χαρακτηριστικά του KCON. Συμπλήρωση του ονόματος ενός αρχείου: αν δώσετε τα δύο πρώτα γράμματα ενός αρχείου και πατήσετε το tab key, θα εμφανιστούν και τα υπόλοιπα. Αν υπάρχουν παρόμοια αρχεία, θα εμφανιστεί ένας κατάλογος για να επιλέξετε το κατάλληλο. Ακόμα, προσφέρει review buffer, intuition menus, environmental variable για να σώζετε τις προτιμήσεις σας, jump scroll που αυξάνει την ταχύτητα του output, asynchronous typehead, όπου μπορείτε να δώσετε μία εντολή ενώ βλέπετε το output κάποιας άλλης. Επίσης, μπορείτε να κάνετε iconify το παράθυρο του shell και να το τοποθετήσετε στο Workbench ως AppIcon, να βλέπετε το όνομα του current directory στο πάνω μέρος του παραθύρου κ.ά. O KingCON κάνει το shell της Amiga σας ένα πανίσχυρο εργαλείο.

Version Viewer v1.0

(PC)



Το Version Viewer είναι ένα πολύ χρήσιμο πρόγραμμα που δίνει πληροφορίες σχετικά με την έκδοση οποιουδήποτε executable προγράμματος. Εκτός από αυτό όμως, διατηρεί μια αρκετά μεγάλη database και μέσω αυτής μπορεί να σας δώσει παραπάνω στοιχεία για το κάθε πρόγραμμα που εξετάζετε όπως ποια εταιρία έφτιαξε το συγκεκριμένο αρχείο, σε ποιο software πακέτο υπήρχε μέσα καθώς και ποιο πρόγραμμα το χρησιμοποιεί (σε περίπτωση που μιλάμε π.χ. για μια DLL). Το interface του προγράμματος είναι πολύ απλό στη χρήση, μια και το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να επιλέξετε το directory που θέλετε και το Version Viewer θα ελέγξει αυτόματα όλα τα executables που υπάρχουν και θα παραγάγει ένα report. Αν θέλετε, βέβαια, μπορείτε να κάνετε την εργασία αυτή manually μέσω του directory tree που υπάρχει στο αριστερό μέρος του παραθύρου. Παράλληλα, το πρόγραμμα ενσωματώνει κάποιες έξτρα λειτουργίες στο μενού Tools, οι οποίες περιλαμβάνουν ένα εξαίρετο System Report Wizard για να σας βοηθήσει να παράγετε ένα report με όλες τις εκδόσεις εγκαταστημένου software στο PC σας, ένα File Comparison Tool με το οποίο μπορείτε να συγκρίνετε αρχεία και ένα έξυπνο utility για να βρίσκετε τα duplicate files στο σκληρό σας. Το Version Viewer, αν και φαίνεται απλό ως ιδέα, θα σας φανεί πολύτιμο και αφού το εγκαταστήσετε, δεν θα μπορείτε να κάνετε χωρίς αυτό. Είναι δημιούργημα της Lose Your Mind και διακινείται ως shareware.



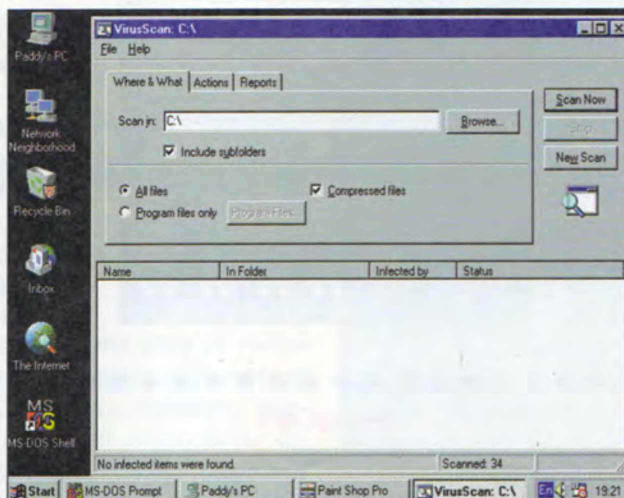
Public Domain

VIRUSSCAN '95

(PC)



Το VirusScan For Windows είχε παρουσιαστεί πριν από αρκετό καιρό από την ίδια στήλη. Τώρα πια έχει κυκλοφορήσει και η έκδοση για τα Windows 95. Οι διαφορές με το παλιό είναι κυρίως αισθητικές, μια και το όλο look του προγράμματος έχει υιοθετήσει τα standards των 95. Αφού τρέξετε το πρόγραμμα, το πρώτο που κάνει αυτόματα είναι να ελέγξει τη μνήμη σας για πιθανούς ιούς και αμέσως μετά σας περνάει στην κεντρική οθόνη του προγράμματος. Από εκεί μπορείτε να επιλέξετε το Drive που θα ψάξετε, αν το ψάξιμο θα επεκτείνεται και στα subdirectories ή αν θα περιορίζεται μόνο στο path που έχετε ορίσει, καθώς και αν το πρόγραμμα θα ελέγχει όλα τα αρχεία ή μόνο τα εκτελέσιμα. Τέλος, υπάρχει και η επιλογή ελέγχου των συμπιεσμένων αρχείων. Από το υπο-μενού Actions καθορίζεται τι θα κάνει το Virus Scan όταν βρίσκει ένα μολυσμένο αρχείο (να το καθαρίζει ή να το σβήνει εντελώς ή να ρωτάει το χρήστη). Τέλος, από το Reports καθορίζετε τον τρόπο με τον οποίο θα σας ειδοποιεί για τα μολυσμένα αρχεία σας καθώς και το LogFile που θα κρατάει το VirusScan.



Συνολικά, το πρόγραμμα είναι πολύ εύκολο στη χρήση του και αρκετά πιο γρήγορο από τον προκάτοχό του, μια και τώρα πια έχει γίνει καθαρά 32-bit. Το VirusScan '95 δεν θα έπρεπε να λείπει από κανέναν χρήστη των νέων Windows.

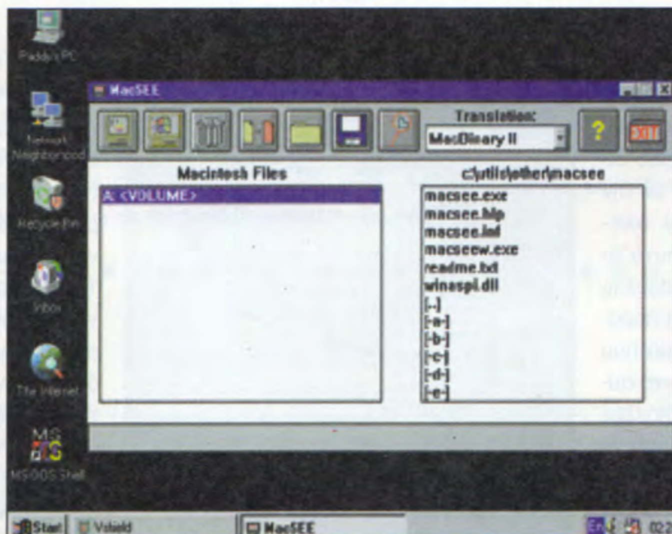
MacSee

(PC)



Το MacSee είναι ένα πολύ χρήσιμο utility για όσους ασχολούνται με μεταφορές αρχείων από PC σε Macintosh και αντίστροφα. Σας επιτρέπει να διαβάζετε και να γράφετε σε κανονικές Macintosh δισκέτες στο PC σας καθώς και να τις φορμάρετε. Το MacSee, επίσης, αναγνωρίζει και σκληρούς δίσκους Macintosh σε περίπτωση που έχετε συνδέσει κάποιον, καθώς και CDs σε Mac Format.

Αφού επιλέξετε το volume που θα δουλέψετε, μπορείτε μέσω των απλών icons που βρίσκονται στο πάνω μέρος του παραθύρου σας να αντιγράψετε αρχεία από και προς το PC, να σβήσετε directories, να μετονομάσετε αρχεία και να δημιουργήσετε νέα directories. Τα δύο τελευταία icons είναι το Format, το οποίο φορμάρει το device που επιλέξατε σε Mac Format, και το Information, το οποίο σας δίνει πληροφορίες για το εκάστοτε επιλεγμένο αρχείο. Το MacSee είναι πολύ εύκολο στη χρήση του και πολύ γρήγορο. Το μόνο "παράπονο" είναι ότι δεν μπορεί να διαβάσει παλιές double density δισκέτες σε Mac Format. Κατά τα άλλα είναι ένα πολύ καλό utility που θα "λύσει τα χέρια" σε όσους παιδεύονταν ως τώρα με σειριακές συνδέσεις με τα δύο computers. Το

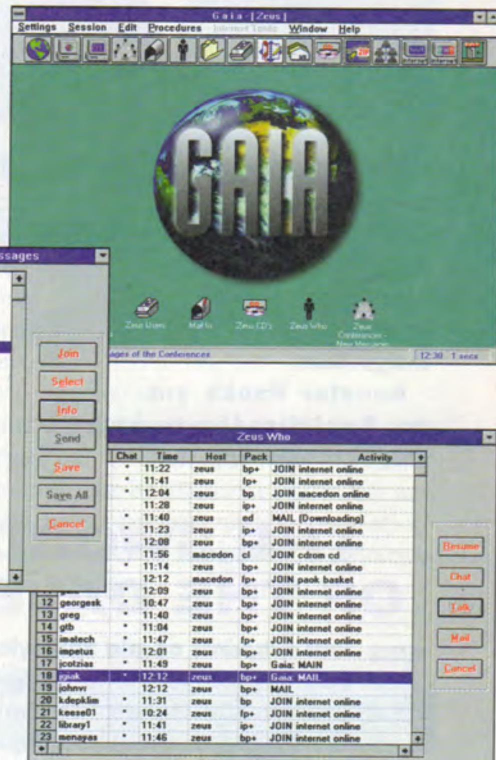




ΕΙΝΑΙ ΜΕΓΑΛΟ ΤΑΛΕΝΤΟ!

ΚΑΝΕΙ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΜΕ ΜΙΑ ΚΙΝΗΣΗ

Το **GAIA** θα σας καταπλήξει γιατί έχει ταλέντο στο να κάνει τους on-line χειρισμούς σας να μοιάζουν παιχνίδι... Γιατί μπορεί με την ίδια ευκολία να σας μεταφέρει - αυτόματα - σε μία Web σελίδα του Internet ή να κάνει downloading! Αυτά όμως δεν είναι τίποτα, γιατί το **GAIA** δουλεύει για εσάς και off-line! Διαβάστε ή γράψτε νέα μηνύματα του mail ή των διασκέψεών σας και στείλτε αυτόματα μόλις συνδεθείτε.



Ναι! Το **GAIA** είναι το πιο πολυμήχανο graphical user interface!

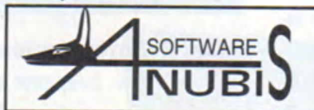
Το **GAIA** σας δίνει ένα πλήκτρο για κάθε λειτουργία, με αποτέλεσμα εσείς να διαχειρίζεστε τις υπηρεσίες της **CompuLink** ή να έχετε άμεση πρόσβαση στο **Internet** με τη μεγαλύτερη δυνατή ευκολία...
Οι δυνατότητές του δεν σταματούν εδώ...

Η αλήθεια είναι ότι χρειάζεται μεγάλο ταλέντο για να καταφέρεις όλα αυτά... Ομως, το **GAIA** το διαθέτει και με το παραπάνω.

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΟ ΚΑΙ ΚΑΝΤΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΜΕ ΜΙΑ ΚΙΝΗΣΗ!



ΑΠΟ ΤΟΝ ΔΗΜΟΣΘΕΝΗ ΠΟΣΕΙΔΩΝΑ



ΜΕ ΤΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΤΟΥ COMPULINK NETWORK



& WINDOWS 3.1
Windows 95 COMPATIBLE

SMILE PRICE 9.000 δρχ.

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ:
ΑΘΗΝΑ: COMPUPRESS SUPPORT CENTER, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, 3841095, fax: 9242219
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663

ΔΕΛΤΙΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ GAIA

Παρακαλώ συμπληρώστε το δελτίο και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση:
ANUBIS SOFTWARE, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα
(στην αναγραφόμενη τιμή συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ 18%)

ΟΝΟΜ/ΜΟ: .... ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....
Τ.Κ.: .... ΠΟΛΗ: .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....
ΗΛΙΚΙΑ: .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: .... Υπογραφή ....
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον:
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ: .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: ....
Α.Φ.Μ.: .... Δ.Ο.Υ.: ....
Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

NEWS ROLE PLAYING GAMES

SPELLFIRE Card Game, AD&D

Το παιχνίδι καρτών Spellfire απλώνεται στο φανταστικό διάστημα με κάρτες που προέρχονται από τον κόσμο του Spelljammer! Ενα ολοκαίνουριο σύμπαν στον κόσμο των καρτοπαίχνιδων.



Booster Packs για το Spellfire/Ιανουάριος '96/Τιμή 900 δρχ.

THE SWORD OF THE DALES

Είναι η πρώτη σε μία τριλογία σύντομων περιπετειών που διαδραματίζονται στα Dalelands - καρδιά του κόσμου των Forgotten Realms! Χαρακτήρες χαμηλών επιπέδων (που παίζονται είτε από καινούριους είτε από έμπειρους παίκτες) καλούνται να βοηθήσουν το φημισμένο λάτρη της περιπέτειας Randal Morn, τον αληθινό λόρδο του Daggerdale, σε αυτή του τη μάχη ενάντια στους κακούς του Gothyl. Η μάχη αυτή τους οδηγεί ακόμα πιο βαθιά μέσα στο μυστήριο και στην επόμενη περιπέτεια της σειράς.



Περιπέτεια για όλα τα επίπεδα παικτών/Τιμή 2.025 δρχ.

Monstrous Compendium Annual II

Το δεύτερο ετήσιο συμπλήρωμα για το δημοφιλές MONSTROUS MANUAL έρχεται για να ικανοποιήσει τις απαιτήσεις των παικτών όλων των κόσμων του AD&D!

Κάθε τέρας που σχεδιάστηκε για ολόκληρη τη σειρά την προϊόντων του AD&D για το 1994 περιγράφεται τώρα σε αυτό το βιβλίο, καθώς και όλα τα καινούρια όντα που έχουν κατά καιρούς αναφερθεί στα περιοδικά DRAGON, DUNGEON και POLYHEDRON για το 1994.



Θα υπάρχουν ακόμη καινούρια τέρατα που εμφανίζονται για πρώτη φορά και όλα αυτά με υπέροχες έγχρωμες εικόνες και πλήρεις περιγραφές.

Monstrous Compendium για όλα τα επίπεδα παικτών/Ιανουάριος '96/τιμή 4.950 δρχ.

Neither Markov Nor Beast

Ο Αρχοντας Markov αναζητά τον άνθρωπο μέσα στο κτήνος και το αντίθετο, αλλά αυτά τα πειράματά του δεν θα αφήσουν τους παίκτες όπως ήταν πριν! Η περιπέτεια αυτή οδηγεί τους ήρωες σε σύγκρουση με τον άρχοντα της Markovia, ο οποίος καταγίνεται με πειράματα που μετατρέπουν ζώα σε ανθρώπους ...και το αντίθετο. Ο Markov προσπαθεί ανεπιτυχώς χρόνια να τελειοποιήσει τις τεχνικές του και οι ήρωές μας θα διαδραματίσουν το ρόλο τους στην τελική έκβαση - είτε το θέλουν είτε όχι.



Περιπέτεια του Ravenloft για όλα τα επίπεδα παικτών/Ιανουάριος '96/Τιμή 2.700 δρχ.

The Kagonesti

Εγκαινιάζοντας την καινούρια σειρά μυθιστορημάτων του Dragonlance με τίτλο Lost Histories, το Kagonesti έρχεται να γεμίσει τα κεφάλαια που λείπουν στα χρονικά του Krynn. Ο πρώτος τόμος είναι η ιστορία των άγριων elves του Kagonesti, πριν και μετά τον κατακλυσμό. Για πολύ καιρό και αφού οι άλλες φυλές των elves είχαν εμπλακεί σε πόλεμο, οι Kagonesti συνεχίζουν να ζουν ειρηνικά... μέχρις ότου ο Πόλεμος του Δόρατος έθεσε τέλος σε όλη αυτή την αρμονία φέρνοντας τη σκλαβιά.

Σειρά Lost Histories, πρώτος τόμος/Ιανουάριος '96/Τιμή 2.250 δρχ.

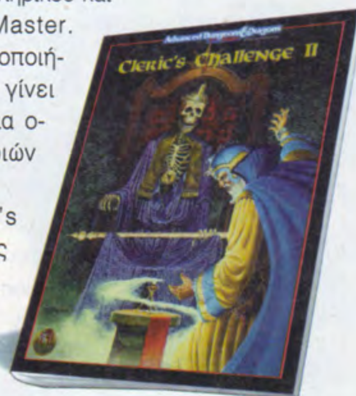


Cleric's Challenge II

Η ιδανική περιπέτεια φτιαγμένη για τη μικρότερη ομάδα παικτών: έναν παίκτη με χαρακτήρα κληρικού και τον Dungeon Master. Με μικρές τροποποιήσεις μπορεί να γίνει κατάλληλη και για ομάδες δύο ή τριών παικτών.

Στο Cleric's Challenge II ένας μεγάλος μάγος γνωρίζει το μυστικό που θα σώσει χιλιάδες ζωές. Ο χαρακτήρας σας, του ιερέα, αποστέλλεται να ανακτήσει το μυστικό αυτό. Υπάρχει όμως ένα πρόβλημα. Ο μάγος είναι νεκρός και λέγεται πως έχει απειλήσει να επιστρέψει από τον τάφο του και να σκοτώσει τυχόν επισκέπτες.

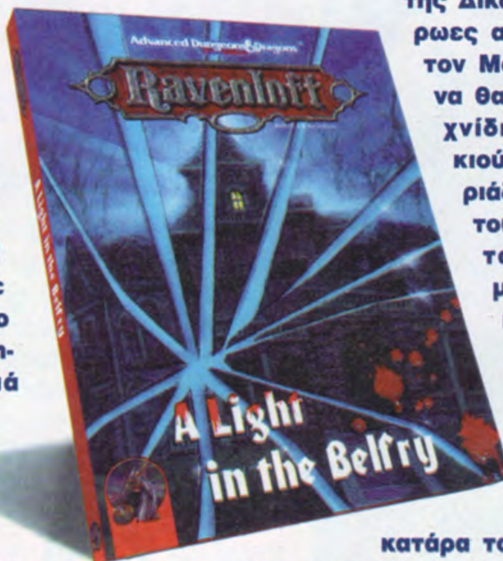
Περιπέτεια για όλα τα επίπεδα παικτών/Ιανουάριος '96/Τιμή 2.025 δρχ.



A Light in the Belfry

Στην αιχμή του σκοτεινότερου τρόμου, η πρώτη περιπέτεια με audio CD για τον κόσμο γοτθικού τρόμου του Ravenloft συνδυάζει την ανατριχιαστική πλοκή με ακουστικά στοιχεία, τα οποία στην κυριολεξία βγάζουν ανατριχιαστικά ουρλιαχτά μέσα στη νύχτα! Καλώς ήρθατε στο στοιχειωμένο βασίλειο του Avonleigh, όπου βαθιά μέσα στο Δάσος των Φαντασμάτων καραδοκεί το Σπίτι του Tegeron, κατοικία του λόρδου Morgoroth. Ως πράκτορες του Κύκλου της Δικαιοσύνης, οι ήρωες αντιμετωπίζουν τον Morgoroth σε ένα θανατηφόρο παιχνίδι γάτας-ποντικιού. Μόνο συνταιριάζοντας τα ίχνη του παρελθόντος του Morgoroth μπορούν οι παίκτες να ελπίσουν ότι θα εξαφανίσουν το σκοτεινό άρχοντα και θα διαλύσουν την κατάρα του στοιχειωμένου σπιτιού!





Περιπέτεια με audio CD/Τιμή 5.400 δρχ.

Ματιά ... στο μέλλον

Το 1996 θα αποτελέσει έναν συναρπαστικό χρόνο για τους φίλους των παιχνιδιών ρόλων και των κόσμων φαντασίας της TSR. Ενας καταιγισμός από νέα προϊόντα υπόσχεται να σας παρασύρει σε νέα ταξίδια φαντασίας και περιπέτειας μέσα από το σύστημα του AD&D και τα υπόλοιπα παιχνίδια της εταιρίας.

του Μίλτου Κύρκου

Εκτός από τις νέες περιπέτειες, τις επεκτάσεις των κανόνων και τα νέα σετ ζαριών και καρτών, η δημοφιλής σειρά μυθιστορημάτων επεκτείνεται, συνεχίζοντας τις περιπέτειες των αγαπημένων σας ηρώων και άλλων νέων καθώς αντιμετωπίζουν τα προβλήματά τους και αναλαμβάνουν να φέρουν εις πέρας επικούς άθλους. Ας δούμε όμως αναλυτικά τι επιφυλάσσει το μέλλον.

Γενικά για το σύστημα του AD&D, το νέο χρόνο πρόκειται να κυκλοφορήσει ένας επιπλέον τόμος για τη σειρά των Player Options, που ασχολείται αποκλειστικά με τη μαγεία, νέα Monstrous Compendiums, πολλές περιπέτειες γενικού περιεχομένου καθώς και μια μεγάλη ιστορία που απευθύνεται σε έμπειρους παίκτες και χρησιμοποιεί εκτενώς όλα τα Player's και DM's options. Επίσης, αναμένεται να κυκλοφορήσει και η πρώτη μεταφορά του AD&D στον κόσμο των υπολογιστών, ένα CD-ROM αφιερωμένο στους φίλους του παιχνιδιού, με διάφορα βοηθήματα για τη δημιουργία χαρακτήρων, χαρτών και περιπετειών. Για πολλούς αυτό αποτελεί και το γεγονός της χρονιάς.

Αναλυτικότερα στον κόσμο του AD&D οι αλλαγές είναι πολλές. Ο κύριος κόσμος για το 1996 είναι το πολυσύμπαν του Planescape, το οποίο διπλασιάζει σχεδόν τον αριθμό των βιβλίων και προϊόντων που απευθύνονται σε αυτό. Τα νέα βιβλία και οι περιπέτειες σας δίνουν μια ακόμα καθαρότερη εικόνα του τι συμβαίνει στις άπειρες διαστάσεις, πέρα από την απλή πραγματικότητα, περιγράφοντας τις διάφορες ισχυρές οντότητες που καθορίζουν τη μοίρα του σύμπαντος, βοηθώντας τους χαρακτήρες των παικτών να επιζήσουν σε αυτό το επικίνδυνο περιβάλλον και φέρνοντας επιτέλους στο τραπέζι σας τον Πόλεμο του Αίματος σε όλο του το μεγαλείο!

Οι ομίχλες του Ravenloft και η κλασική φαντασία των Forgotten Realms δεν μένουν αμετάβλητες. Στην ημιδιάσταση του τρόμου, τα νέα βιβλία φέρνουν στο φως τα σκοτεινά μαγικά αντικείμενα των Dark-

lords, τη νέα Χώρα των Νεκρών όπου κατοικεί ο θάνατος ο ίδιος και εμφανίζονται οι βρικόλακες που περιτριγυρίζουν τον Strahd von Zharovich. Θα δείτε ξαφνικά τις ομίχλες να γίνονται πιο επικίνδυνες και αφιλόξενες από ποτέ, ενώ στις μακρινές χώρες της Γοτθικής Γης προστίθεται η εφιαλτική Τρανσυλβανία, για όσους θέλουν να νιώσουν τον αληθινό τρόμο των βρικολάκων. Παράλληλα, ο ήδη τεράστιος κόσμος των Forgotten Realms επεκτείνεται περισσότερο, καθώς αποκαλύπτονται οι παγωμένες περιοχές του Βορρά και εξερευνώνται ακόμη περισσότερα επίπεδα του θρυλικού Undermountain.

Οι κόσμοι που ξεκίνησαν το 1995, η Αγρια Ακτή του Red Steel και τα ιπποτικά βασίλεια του Birthright συνεχίζουν να επεκτείνονται με γρήγορους ρυθμούς. Η Αγρια Ακτή εμφανίζεται σε όλο της το μεγαλείο με νέα βιβλία και περιπέτειες στη χώρα της Κόκκινης Κατάρας, μαζί με ένα νέο βασικό βιβλίο για όσους δεν επιθυμούν να πάρουν τα παλιότερα κουτιά με τα audio-CDs. Ομοίως, τα βασίλεια του Anuire θα απλώσουν τους στόλους τους και θα αποκτήσουν νέες ανησυχίες καθώς θα έρθουν σε επαφή με τους άγριους κατοίκους των ορεινών περιοχών του Rjurik. Νέα βασίλεια, ναυτικές συγκρούσεις και νέες επικές περιπέτειες περιμένουν τους μελλοντικούς ηγεμόνες του κόσμου του Birthright!

Μετά τη νέα αρχή του, ο άγονος κόσμος του Athas συνεχίζει και αυτός να επεκτείνεται, εξερευνώντας το μαγευτικό κόσμο της Τελευταίας Θάλασσας και των πλασμάτων που την εξουσιάζουν, τα αντικείμενα των δυνάμεων του μυαλού καθώς και το συγκλονιστικό κόσμο των Preserves και Defilers σε μια σειρά από πολύ χρήσιμα προϊόντα για κάθε φίλο του κόσμου. Ακόμα μιά έκπληξη περιμένει τους φίλους του Dragonlance. Υστερα από το βιβλίο της δεύτερης γενιάς, ο πλανήτης του Krynn υπέστη τρομακτικές αλλαγές. Οι θεοί τον εγκατέλειψαν, η μαγεία μεταλλάχτηκε και οι δράκοι κυριαρχούν παντού. Η Πέμπτη Εποχή έρχεται για να σας μεταφέρει σε αυτόν τον κόσμο με ένα επαναστατικό σύστημα κανόνων που δεν έχει σχέση με το AD&D αλλά προσφέρει την ίδια αγωνία και συγκίνηση, ενώ παράλληλα είναι προσιτό από τον καθένα λόγω της εκπληκτικής ευκολίας του.

Φυσικά, πιστή στις παραδόσεις της, η TSR κυκλοφορεί παράλληλα πάρα πολλές νουβέλες για τους κόσμους της, προσφέροντας νέες συγκινήσεις και πληροφορίες. Οι νουβέλες προέρχονται από τους γνωστούς, δημοφιλείς και βραβευμένους συγγραφείς που έχουμε συνηθίσει τόσα χρόνια και συνεχίζουν την ιστορία των αγαπημένων μας κόσμων και ηρώων. Από τις αλλαγές που θα πραγματοποιηθούν τον καινούριο χρόνο ξεχωρίζουν η τριλογία του Πολέμου του Αίματος, που περιγράφει γλαφυρά και τις δυο πλευρές που έχουν εμπλακεί στον πόλεμο που συγκλονίζει τις διαστάσεις του σύμπαντος, το To Sleep With Evil, μια νουβέλα του Ravenloft που επικεντρώνεται στους αινιγματικούς Vistani, το The Doom Brigade, που φέρνει τους νάνους και τους Dragonians του Krynn σε μια αναγκαστική συμμαχία για επιβίωση, επικές νουβέλες των Forgotten Realms για τους ευγενείς και τα σκοτεινά ξωτικά του Underdark καθώς και το The Rise and Fall of a Dragon King, που περιγράφει τη ζωή, την άνοδο και την παρακμή του πανίσχυρου βασιλιά Hamanu του Urik, ειδικά για τους φανατικούς οπαδούς του Dark Sun. Στα υπόλοιπα παιχνίδια τώρα, τα πεδία μάχης του Dragon Dice φλέγονται, καθώς νέες φυλές εμπλέκονται ακολουθούμενες από πανίσχυρους μάγους. Στα νέα κουτιά θα βρείτε άγριους βάρβαρους, πλάσματα της φωτιάς, νεκροζώντανους, τέρατα των βάλτων καθώς και ισχυρούς μάγους με νέα ζάρια μαγείας που αλλάζουν το υπάρχον σύστημα για τα ξόρκια. Αν όλα αυτά σας φαίνονται υπερβολικά, θα ανατριχιάσετε με όσα περιμένουν τους φίλους του Bloodwars καθώς τρεις νέες σειρές από κάρτες αναμένονται μέσα στο 1996, φέρνοντας νέα θανατηφόρα πλάσματα, καινούρια είδη καρτών και στρατηγικών στο παιχνίδι. Για τους επίδοξους πολέμαρχους θα κυκλοφορήσει και ένα βιβλίο-οδηγός με όλα τα διαβολικά κόλπα που μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να επιβληθούν στον Πόλεμο του Αίματος. Τέλος, για το Spellfire, το πιο πετυχημένο παιχνίδι με κάρτες της TSR, μυριάδες αλλαγές θα συναρπάσουν τους παίκτες. Τέσσερα νέα σετ από κάρτες έρχονται για να ζωντανέψουν το παιχνίδι και τις τράπουλές σας, φέρνοντας ισχυρά αρχέγονα ερείπια, βασιλιάδες από τον κόσμο του Birthright, τέρατα της νύχτας για να κατατροπώσουν και τους πιο ισχυρούς ήρωες και πανίσχυρους δράκους από το Draconomicon για να σπείρουν τη φωτιά και την καταστροφή. Οι εκπλήξεις, όμως, δεν τελειώνουν εδώ. Αναμένεται επίσης η τέταρτη έκδοση του παιχνιδιού, με ανανεωμένες κάρτες και κανόνες που θα περιλαμβάνουν όλους τους χαρακτήρες από τις σειρές καρτών καθώς και νέους κανόνες για τη δημιουργία της τράπουλας και τη διεξαγωγή τουρνουά. Κυριαρχήστε στη μαγεία, κυριαρχήστε στο Spellfire!



Οπως βλέπετε, το 1996 προβλέπεται ιδιαίτερα γόνιμη χρονιά για τους φίλους των παιχνιδιών της TSR. Ερχονται προϊόντα που θα ικανοποιήσουν κάθε γούστο και θα εξάψουν κάθε φαντασία. Για μία ακόμη φορά ο μαγικός κόσμος των παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας της TSR ανοίγεται μπροστά σας και σας καλεί να ταξιδέψετε μαζί του σε ιστορίες αγωνίας, δράσης, δράματος και επικής περιπέτειας. Μη χάσετε την ευκαιρία και μην αφήσετε τις εξελίξεις να σας προσπεράσουν...

ΓΙΟΡΤΙΝΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ PIXEL & TELECLUB

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Τα Χριστούγεννα πέρασαν και ο Γιορτινός Διαγωνισμός Pixel & Teleclub έφτασε στο τέλος του, φέρνοντας πλούσια δώρα στους νικητές.
Οπως σας υποσχεθήκαμε, στο τεύχος αυτό δημοσιεύουμε τις ιστορίες των τεσσάρων πρώτων νικητών.

1ος: ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ ΧΡΙΣΤΟΦΟΡΟΣ, Γιάνναρου 2, Γιαννιτσά Κερδίζει 1 STEREO SYSTEM AMSTRAD

Από το παράθυρο φαίνονται ο Αρης, η Αφροδίτη, ο Κρόνος και οι υπόλοιποι πλανήτες.

Μέσα στο διαστημικό σταθμό "Palace" είχε πολύ κρύο, η γεννήτρια υπολειτουργούσε και όλα τα συστήματα ήταν εκτός ελέγχου. Παρ' όλα αυτά, εγώ, ο κυβερνήτης Awesome, καθόμουν στην ιπτάμενη πολυθρόνα μου και διάβαζα το PIXEL, όπως συνήθως. Ξαφνικά μπαίνει μέσα ο επισμηνίας Coldem και φωνάζει:

- Κυβερνήτα Awesome, ο μανιακός δολοφόνος Krouger που φυλακίσατε δραπέτευσε και σας προκαλεί σε μονομαχία.

- Εντάξει, πήγαινε. Θα το σκεφτώ.

Τα πράγματα ήταν δύσκολα, πλησίαζαν Χριστούγεννα και δεν ήθελα να χύσω αίμα, όμως έπρεπε, είχα βρει το κόλπο...

Ολος ο κόσμος του Ariona είχε μαζευτεί για να παρακολουθήσει τη μονομαχία. Ομως, όλοι έκπληκτοι παρακολουθούν τον Krouger να φεύγει, παραδεχόμενος την ήττα του.

Πίσω στο σταθμό όλοι ρωτούσαν τι έκανα.

- Μα, παιδιά, είναι απλό, απάντησα. Του έδωσα χριστουγεννιάτικο δώρο μία κάρτα για δωρεάν ψώνια και αγορές μέχρι 100.000 διαστημικά dollars από τα καταστήματα TELECLUB.

2ος: ΛΙΒΑΝΗΣ ΑΝΤΩΝΙΟΣ, Αναπαύσεως 37, Δραπετσώνα Κερδίζει 1 ATARI JAGUAR + ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Χριστούγεννα. Ωρα 2:15 π.μ. Ενώ η φύση γαλήνευε, το χιόνι έπεφτε καλύπτοντας τα πάντα και η ζωή στην πόλη ηρεμούσε σταματώντας τους ταχύτατους ρυθμούς της, στον κυβερνοχώρο η δράση του Δον Ζουάν Ντε Pixel μόλις τώρα ξεκινούσε. Μην απατάσθε, δεν πρόκειται για ένα απλό ψευδώνυμο αλλά για τη μετενσάρκωση του μεγαλύτερου εραστή που αναδείχθηκε στη Γη. Το επιβεβαιώνω εγώ, ο ταπεινός υπηρέτης του, που έχω επιφορτιστεί με την υποχρέωση να καταγράφω τις περιπέτειές του, μία από τις οποίες θα σας διηγηθώ αμέσως, με μόνη ανταμοιβή τις γνώσεις γύρω από τις γυναίκες που αποκτώ μελετώντας τον κύριό μου.

Εδώ και χρόνια αναζητούσε τη μετενσάρκωση της μοναδικής αγαπημένης του της Δώρας Μαρίας Βολοντέ, για να γίνει η Ντόνα του και να πάψει να αποτελεί ο ίδιος μια μόνη και βασανισμένη ψυχή που έχει χάσει το δρόμο της. Εκείνη τη μέρα, κάνοντας μία από τις συνηθισμένες του διαδρομές στο Internet, αποζητώντας εκπάγλου ομορφιάς κοπέλες για να πέσουν στα δίχτυα του, η προσοχή του στράφηκε προς μια κοπέλα που χρησιμοποιούσε το όνομα της αγαπημένης του. Παρεμπιπτόντως, ο Ντε Pixel είχε από καιρό εκτιμήσει τις προσβάσεις σε γυναικείο πληθυσμό που του παρείχε το Internet και αποφάσισε να εκσυγχρονίσει τις μεθόδους του. Πάραυτα επικοινώνησε μαζί της και όρισαν συνάντηση την επόμενη ημέρα προκειμένου να διαπιστωθεί η γνησιότητά τους. Κανείς δεν επιθυμούσε να αποκαλυφθεί μέσω του modem. Ας ήταν μια ευχάριστη έκπληξη και για τους δύο αυτό το ραντεβού.

Ο κύριός μου έφτασε στην ώρα του, όπως άλλωστε επιβάλλει το σαβουάρ βιβρ, αλλά η κοπέλα δεν εμφανίστηκε ποτέ. Ανήσυχος ξαναγύρισε στον κυβερνοχώρο και έτρεξε στη διεύθυνση της Δ.Μ.Β. Τότε έγινε μάρτυρας ενός στυγνού εκβιασμού. Κάποιος άγνωστος εξεβίαζε την κοπέλα για κάποιες γυμνές φωτογραφίες που τράβηξε εν αγνοία της και τις οποίες θα δημοσίευε μέσω του Internet, αν δεν του έδινε ένα διόλου ευκαταφρόνητο χρηματικό ποσό. Κάτι τέτοιο θα σπίλωνε την τιμή και υπόληψή της.

Ο Ντε Pixel δεν θα μπορούσε να το ανεχθεί αυτό και επικαλούμενος τις φοβερές χακερικές του ικανότητες ανακάλυψε το αρχείο των φωτογραφιών και, αφού το διέγραψε κρατώντας βεβαίως για προσωπική του χρήση αντίγραφο, αποκάλυψε το δράστη και παρέδωσε την ταυτότητά του στις αρχές μαζί με τα αποδεικτικά στοιχεία. Οταν όλα ξεκαθάρισαν η ευγνωμοσύνη της Δ.Μ.Β. προς τον κύριό μου υπήρξε μεγάλη. Η συνάντησή τους, που πραγματοποιήθηκε ευθύς αμέσως, είχε ως αποτέλεσμα να λάβει τέλος η αναζήτηση, καθώς διαπιστώθηκε η γνησιότητα αμφοτέρων. Ο έρωτάς τους, αμόλυντος μέσα στο χρόνο, γιγαντώθηκε και αν ο θάνατος κάποτε τους χώρισε τώρα τους ένωσε η ζωή.
Οσο για μένα, μπορώ να πω με σιγουριά ότι η ενασχόληση με τον κύριό μου υπήρξε μετά από τόσα χρόνια αρκετά εποικοδομητική. Τώρα, όμως, πρέπει να κλείσω καθώς έχω υποσχεθεί στην Ντόνα Δώρα μία αξέχαστη νύχτα που θα αρχίσει με δείπνο (ιταλική κουζίνα φυσικά), θα συνεχιστεί στο TELECLUB -που δίκαια έχει κερδίσει τα πρωτεία ανάμεσα στα διάφορα clubs- και νομίζω φαντάζεστε πού θα καταλήξει. Βλέπετε, ο κύριός μου δεν έχει ξεχάσει τις παλιές του συνήθειες και παραμελεί τη γυναίκα του.
Τζιάκομο Καζανόβα.

3ος: ΚΑΡΑΔΗΜΑΣ ΝΙΚΟΣ, Τέρμα Παπαφλέσσα, Παλλήνη
Κερδίζει 1 SUPER NES + ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ο ετήσιος διαγωνισμός ταχύτητας που διεξάγεται κάθε Χριστούγεννα στους πρόποδες της Πίνδου είναι μια χορηγία της εταιρίας Compupress AE με πολλά πλούσια δώρα για τους νικητές μεταξύ των οποίων και μια δωρεάν συνδρομή δέκα χρόνων του περιοδικού Pixel. Στον αγώνα συμμετέχουν όλοι οι απανταχού συντάκτες των καλύτερων περιοδικών στην Ελλάδα. Ας περάσουμε όμως στην περιγραφή του αγώνα που πλησιάζει προς το τέλος του.
Αυτή τη στιγμή πρώτο στην κατάταξη είναι το αυτοκίνητο που επιφέρει τη σφραγίδα των καταστημάτων Teleclub με οδηγούς τους Grelloni και Ραφτόπουλο. Σε απόσταση αναπνοής ακολουθούν οι Τσουρινάκης-Γιαγιάς που με τη βοήθεια του πρώτου ξεπέρασαν πολλές παγίδες και γρίφους που τους έβαλε ο αδίστακτος Grelloni. Πιο πίσω ακολουθούν κατά πόδας οι Πατρίκος-Ατάλιαλης, Κοτσαμπασίδης-Λυγεράκης, Χριστόπουλος-Μακρυμανωλάκης, Χριστακόπουλος-Ελευθεριάνος, Κουρκουτάς-Κλωνάρης και Σαράντης-Καρακίτσος. Τα υπόλοιπα είκοσι έξι αυτοκίνητα βρίσκονται εγκλωβισμένα στο φαράγγι του Ατιμου Gamer μετά από μία συμπτωματική και άκρως τυχαία κατολίσθηση.
Και αυτή τη στιγμή τα οκτώ αυτοκίνητα πλησιάζουν στην τελευταία στροφή. Η στροφή είναι πολύ απότομη και κλειστή και ο Τσουρινάκης κτυπάει τον Grelloni και τον Κοτσαμπασίδη. Ο Μακρυμανωλάκης και ο Κουρκουτάς φεύγουν στον αέρα από τη μεγάλη ταχύτητα και ο Χριστακόπουλος χτυπάει τον Χριστόπουλο. Ο Πατρίκος τότε βρίσκει την ευκαιρία να φύγει μπροστά και να κόψει πρώτος το νήμα του τερματισμού. Ο κόσμος ενθουσιασμένος τον αποθεώνει. Ο Πατρίκος σηκώνει το κύπελλο στα χέρια του και παραλαμβάνει το δώρο του. Μία τίμια νίκη και ένας τίμιος νικητής τερματίζει και τον φετινό χριστουγεννιάτικο αγώνα δρόμου.

4ος: ΤΡΥΦΩΝΟΠΟΥΛΟΣ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ, Κ. Αθανάτου 100, Γλυφάδα
Κερδίζει 1 GAMEBOY + TETRIS

Χριστούγεννα, γιορτινές μέρες και εγώ γυρνούσα από δω κι από κει σαν συνηθισμένος διαρρήκτης, ώσπου μια μέρα ακούω φήμες για ένα μέρος όπου υπήρχε πολύ χρήμα. Εξοπλισμένος με τα καλύτερα και τα πιο σύγχρονα σύνεργα φτάνω νύχτα έξω από το κτίριο. Περιμένω μέχρι να φύγει και ο τελευταίος από μέσα. Υστερα πλησιάζω ντυμένος σαν αυτούς που παραδίνουν πίτσες για να μην κινήσω υποψίες και ανοίγω την πόρτα με την οδοντογλυφίδα που είχα κρατήσει από τη μεσημεριανή σαλάτα.
"Δουλειά ρουτίνας", σκέφτομαι. Μόλις μπαίνω ανάβω ένα κερί με το τελευταίο σπίρτο μου και αρχίζω να ψάχνω γύρω μου. Σε λίγο βλέπω τις σκάλες που οδηγούν επάνω. "Εκεί", λέω, "θα βρίσκεται και το 'ψητό'". Ανεβαίνω γρήγορα προσέχοντας μη σβήσει το κερί. Φτάνοντας στον πρώτο όροφο ακινητοποιώ τον διψασμένο για αίμα φύλακα μπουλ-ντογκ με δύο ξεροψημένα μπιφτέκια. Πλησιάζω την πόρτα ενός γραφείου και την ανοίγω με την τηλεκάρτα μου. Ψάχνω προσεκτικά μέχρι που ανακαλύπτω ένα κλειδωμένο συρτάρι. Ακουμπώ την τσάντα μου με τα υπερσύγχρονα εργαλεία στο πάτωμα και ανοίγω το συρτάρι με μια φουρκέτα. Μέσα στο συρτάρι βλέπω το όνειρο κάθε διαρρήκτη, το περιοδικό Pixel. Αναστατωμένος από αυτό το αναπάντεχο, το ξεφυλλίζω προσεκτικά και τι να δω ...φοβερός διαγωνισμός του Pixel με είκοσι πέντε υπέροχα δώρα προσφορά από το Teleclub. Αδύνατο να αντισταθώ στον πειρασμό...

ΟΙ ΥΠΟΛΟΙΠΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΕΙΝΑΙ:

ΚΟΥΡΚΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, Σωκράτους, Καλλιθέα - **ΔΑΓΔΙΛΕΛΗΣ ΠΕΤΡΟΣ**, Καπουκινών 16, Κέρκυρα
Κερδίζουν 1 παιχνίδι για MEGA CD ο καθένας

ΣΠΑΝΑΚΗΣ ΚΩΣΤΑΣ, Στενημάχου 52, Ηράκλειο Κρήτης - **ΜΙΚΕΔΑΚΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ**, Αρχαιολογικού Μουσείου 34, Θεσσαλονίκη - ΚΑΝΕΛΛΟΠΟΥΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, 4ο χιλ. Λαγκαδά-Σόχου, Λαγκαδάς
Κερδίζουν 1 παιχνίδι για 3DO ο καθένας

ΣΙΔΕΡΗΣ ΝΙΚΟΣ, Αθηνάς 72, Ηλιούπολη - **ΦΟΥΝΤΟΥΛΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ**, Ζακύνθου 15, Πανόραμα Βούλας - **ΚΑΠΕΤΗΣ ΛΟΡΕΝΤΖΟΣ**, Αντ. Δανιόλου 55, Θεσσαλονίκη - **ΚΕΛΑΙΔΗΣ ΝΙΚΟΣ**, Καλάμι Αποκορόνου, Χανιά - **ΚΑΠΠΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ**, Γ. Νάζου 22-24, Κ. Πατήσια
Κερδίζουν 1 παιχνίδι για NEO GEO ο καθένας

ΓΚΕΚΑΣ ΝΙΚΟΣ, Αριστοτέλους 6, Σέρρες - **ΠΑΤΑΡΙΔΗΣ ΤΑΣΟΣ**, Σημάντρα Χαλκιδική
Κερδίζουν 1 παιχνίδι για PC CD-ROM ο καθένας

ΣΩΤΗΡΙΑΔΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ, Μιλτιάδου 7, Κομοτηνή - **ΛΙΛΙΤΣΑΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ**, Κομνηνών 8, Βέροια - **ΚΟΡΚΟΛΙΑΚΟΥ ΠΑΝΑΓΙΩΤΑ**, Ευριπίδου 11, Καλαμάτα
Κερδίζουν 1 παιχνίδι για SNES ο καθένας

ΜΑΚΡΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, Παπαδάκη 2-4, Αθήνα - **ΓΩΓΑΚΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ**, Γούδα 21-25, Αθήνα - **ΖΕΡΒΑΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ**, Αγ. Γεωργίου 16, Αθήνα - **ΧΑΣΑΠΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ**, Μικράς Ασίας 19, Αθήνα - **ΒΟΥΛΓΑΡΟΠΟΥΛΟΣ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ**, Βεργίνα, Βέροια - **ΑΜΠΝΤΕΛΡΑΧΙΜ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ**, Εργατικές κατοικίες 15, Ναύπλιο
Κερδίζουν 1 παιχνίδι για MEGA DRIVE ο καθένας

Πώς θα παραλάβετε τα δώρα σας: Οι νικητές θα παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού Pixel (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα, τηλ.: 9238672-5) μέχρι και τις 29/3/96. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του για λόγους που δεν αφορούν το περιοδικό, το δώρο θα παραλάβει ο πρώτος από τους 25 επιλαχόντες που έχουν ήδη επιλεχθεί.

ΟΛΑ ΤΑ ΔΩΡΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΕΙΝΑΙ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ TELECLUB

Αθήνα: Θησέως 60, Καλλιθέα, Τηλ.: 9574371-2, Fax: 9588503
Ιλίου & Πλάτωνος 20, Αγ. Ανάργυροι, Τηλ.: 2619059
ΠΕΙΡΑΙΑΣ: Κουντουριώτου 166-168, Πασαλιμάνι, Τηλ.: 4227097
ΒΟΛΟΣ: Κ. Καρτάλη 100 & Αλεξάνδρας, Τηλ.: 0421-35449, Fax: 0421-26620
ΚΑΛΑΜΑΤΑ: Παναγιώτη Καίσαρη 4, Τηλ.: 0721-94479

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



BEAT'EM UP ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΙ

? Αγαπητό Pixel,

Καλή χρονιά σε όλους σας. Το όνομά μου είναι Αλέκος και είμαι κάτοχος μιας Amiga 500 με 2MB RAM. Πρώτα απ' όλα θα ήθελα να σε συγχαρώ για την καταπληκτική ύλη σου. Τολμώ να πω πως έχει γίνει τέλειο το Pixel με την τελευταία του μορφή. Για να πω την αλήθεια, όταν πρωτοδιάβασα ότι το Pixel θα βάζει και ύλη για PC πίστευα (όπως πολλοί Amiga users, πιστεύω) ότι η Amiga θα μείνει στο περιθώριο της ύλης σου. Ευτυχώς, και με μεγάλη μου χαρά, βλέπω πως έκανα λάθος. Ενα ιδιαίτερο ΜΠΡΑΒΟ θέλω να πω στον κ. Νίκο Ελευθεριάνο για τη στήλη του και την καταπληκτική του βοήθεια σε όλους (και εμένα) που κάνουν μια προσπάθεια να μάθουν προγραμματισμό σε AMOS BASIC. Θα ήθελα δε να του προτείνω (τελειώνοντας το PacMan) να μας δείξει τα βασικά βήματα για τον προγραμματισμό ενός beat'em up (απλού βέβαια, δεν περιμένω Mortal Kombat) και ίσως ενός RPG (στο στιλ του Dungeon Master). Νομίζω αρκετοί Amiga Users θα είναι σύμφωνοι μαζί μου, τουλάχιστον για το beat'em up που έχει γίνει από τις αγαπημένες κατηγορίες παιχνιδιών τελευταία.

Και μια που είμαστε στο θέμα των beat'em up θα ήθελα να ρωτήσω και κάτι που πάλι πιστεύω πως απασχολεί πολλούς Amigαδες. Στο προηγούμενο τεύχος σου παρουσίασες το Mortal Kombat 3 για PC – CD-ROM με αρκετές απαιτήσεις, θα έλεγα. Θα κυκλοφορήσει αυτό το παιχνίδι και για την Amiga ή όχι; (Εννοώ και την 500άρα και όχι μόνο την AGA.) Η αλήθεια είναι ότι το MK II που κυκλοφόρησε και στην 500άρα με τα 2MB που έχω έτρεχε σαν όνειρο. Το λέω αυτό γιατί σε κάποιους φίλους μου με 1MB μόνο καθυστερούσε να φορτώσει. Ενώ σε εμένα φόρτωνε λίγο παραπάνω στην αρχή κρατούσα τα fatalities και αρκετά άλλα πράγματα στη μνήμη και φόρτωνε ελάχιστα. Με ένα τόσο καλό MK II, λοιπόν, αναρωτιέμαι γιατί το MK3 δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα στην Amiga, ενώ έχει βγει σε ένα σωρό άλλες εκδόσεις ήδη (SNES, Mega Drive, Playstation, PC – CD-ROM κ.ά.). Ανακοίνωσε τίποτα η Acclaim ή θα πρέπει να στραφούμε στην αγορά κάποιας κονσόλας; Εδώ, φυσικά, όλος ο κόσμος κατάλαβε ότι πρόκειται περί Mortal Kombatόβιου. Και αν τελικά δεν βγει, πώς βλέπεις την απόκτηση μιας φθηνής κονσόλας (SNES, MegaDrive); Εχει μέλλον ή απλώς θα πετάξω τα λεφτά μου; Σαφώς καταλαβαίνω και από μόνος μου ότι το καλύτερο αυτήν τη στιγμή είναι η απόκτηση μιας next gen κονσόλας όπως το Saturn ή το Playstation αλλά, δυστυχώς, οι επιθυμίες μας δεν συμβαδίζουν απόλυτα με το πορτοφόλι μας. Μιλάμε για 4πλάσια+ τιμή. Σας παρακαλώ, βγάλτε με από την αγωνία (γιατί περί αγωνίας πρόκειται).

Και μια τελευταία ερώτηση: Στη Θεσσαλονίκη το Pixel έρχεται κάθε 15 του μήνα. Αν γίνω συνδρομητής, θα το έχω νωρίτερα;

Ελπίζω σε δύο πράγματα. Πρώτον να μη σε κούρασα και δεύτερον να μη σε άγχωσα, γιατί κάνοντας μια δεύτερη ανάγνωση στο γράμμα μου το βρήκα αγχωτικό. Ελπίζω σε γρήγορη (και θετική) απάντηση, δηλαδή στο τεύχος Ιανουαρίου.

Φιλικά,

Αλέκος Κουπούκης

ΥΓ.: Μπορώ να μιλήσω άνετα για την καλύτερη δισκέτα που έχει βάλει ποτέ ελληνικό ή ξένο περιοδικό για Amiga από όλες τις απόψεις.

Συγχαρητήρια.

! *Φίλε Αλέκο,*

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Τα "μπράβο" σου καθώς και οι προτάσεις σου για την κατασκευή ενός beat'em up παιχνιδιού κάτω από Amos Basic έχουν μεταφερθεί στον κ. Ελευθεριάνο και πιστεύω πως θα υλοποιηθούν όσο το δυνατόν συντομότερα.

Ας περάσουμε, όμως, στο Mortal Kombat 3. Φοβάμαι ότι θα σε απογοητεύσω. Ειλικρινά δεν έχουμε ακούσει κάτι, ούτε καν τα ξένα περιοδικά για Amiga έχουν ανακοινώσει κάτι σχετικό με το εάν και πότε θα κυκλοφορήσει το MK 3 για την Amiga - μόλις μάθουμε κάτι σχετικό ή έστω και ελάχιστες πληροφορίες γύρω από το παιχνίδι, να είσαι σίγουρος ότι θα ανακοινωθεί στο επόμενο τεύχος. Πάντως, πρέπει να ομολογήσουμε ότι εδώ και αρκετό καιρό το software για την Amiga δεν γνωρίζει τις καλύτερες στιγμές του. Ελάχιστα παιχνίδια κυκλοφορούν, ενώ τα αξιόλογα είναι μετρημένα στα δάχτυλα (βλ. Breathless). Ασχέτως με το αν θα κυκλοφορήσει στην Amiga το MK3, η σκέψη σου για μια 16bit κονσόλα δεν είναι και άσχημη ιδέα, χώρια που μπορείς να βρεις κάποια μεταχειρισμένη σε καλή κατάσταση και προσιτή τιμή.

Τέλος, θα ήθελα να σε ευχαριστήσω και για το σχόλιό σου γύρω από τη δισκέτα μας, η οποία τυγχάνει και της προσωπικής μου αποδοχής για τον απλούστατο λόγο ότι μέσω αυτής προσφέρουμε κάτι σωστό, ωραίο και φιλικό στο χρήστη.

ΜΗΠΩΣ ΕΙΔΑΤΕ ΤΟ ΦΤΥΑΡΙ ΜΟΥ;

? Αγαπητό Pixel,

Είναι το δεύτερο γράμμα που σου γράφω και ελπίζω σε δημοσίευση για να ξεκαθαριστούν ορισμένα πράγματα και όχι μόνο (γκρρ, πού είναι το μαστίγιό μου). Ξέχασα να αναφέρω πως είσαι περιοδικάρα. (Μπράβο! Η δισκέτα ήταν καλή κίνηση.) Επίσης, το κειμενάκι "Μικρά αλλά ζουμερά" είναι ενδιαφέρον. Ας περάσουμε, όμως, σε μερικές απορίες:

1. Στην τελευταία σελίδα σας υπάρχει το τμήμα εξυπηρέτησης αναγνωστών. Εξυπηρετεί, όμως, τους αναγνώστες; Εστειλα δύο φορές αυτό το κουπόνι, αλλά εδώ και τρεις μήνες περιμένω ακόμη. Αλλά εντάξει, κανείς δεν είναι τέλειος (εκτός από εμένα).

2. Επειτα, ο λόγος για το SEGA 32X. Διαβάζοντας το τεστ περιφερειακού σκέφτηκα ότι με την κίνησή της η SEGA να προωθήσει το περιφερειακό πριν από τα Χριστούγεννα έκανε μεγάλο λάθος, γιατί με την εμφάνιση του SATURN το 32X έχει παιχνίδια υποδεέστερα του SATURN. Ετσι, νομίζω πως μόνη της η SEGA έθαψε το περιφερειακό της.

Επίσης, θέλω κάτι να πω σε αυτούς που θάβουν την Amiga. Με την ESCOM τώρα στο προσκήνιο και με τη νέα της φανταστική προσφορά (βλ. Amiga Magic), που για πρώτη φορά περιλαμβάνει στο πακέτο HD 170MB καθώς και μία σειρά σοβαρών και αξιόλογων εφαρμογών τα πράγματα αλλάζουν. Επίσης, τα καινούρια της σχέδια περιλαμβάνουν

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



Amiga με RISC επεξεργαστή. Μια νέα εποχή ανατέλλει. Συμβατοί, τρέμετε.

Ο λόγος τώρα σε ένα παιχνίδι για Amiga, το Fears. Συμμεριζόμενος την άποψη πολλών γι' αυτό το θέμα, το Fears και η 1200 έδωσαν την απάντηση σε εκείνους που πλήρωσαν τα μαλλιά της κεφαλής τους (300 χιλιάδες+) για να αγοράσουν PC. Το Fears γελοιοποιεί και γελάει με το DOOM για PC με texture mapping in real time, μεγάλη ποικιλία επιπέδων, χαώδεις περιοχές για εξερεύνηση κ.ά.

Και, τέλος, ας περάσουμε στα γράμματα ορισμένων αναγνωστών: Συμφωνώ απολύτως με τον Στέφανο Λαζαρίδη καθώς και με τον Νίκο Ανδρέου, που οι απόψεις τους "λένε". Τώρα όποιος PC user μιλάει ανεξέλεγκτα για μηχανήματα που δεν γνωρίζει, του προτείνω να ρίξει μια ματιά σε αυτά τα γράμματα, στα τεύχη Φεβρουαρίου και Δεκεμβρίου. Επίσης, ο άγνωστος (και όχι φίλος) στο τεύχος Σεπτεμβρίου κάνει λόγο για την ανωτερότητα των PCs έναντι της Amiga. Λοιπόν, σου προτείνω να αγοράσεις ένα PC, 486DX μάλιστα, και αν δεν δυσανασχετήσεις με τα platforms, shoot'em up σε αντίθεση με αυτά που έπαιζες στο Mega Drive, εγώ θα φορέσω ράσα. Εντάξει, δε λέω, τα PCs έχουν πολύ καλά παιχνίδια, αλλά για να τα απολαύσεις σε όλο τους το μεγαλείο θέλεις τουλάχιστον Pentium, 2x CD-ROM, SVGA 1MB, 16MB RAM, SoundBlaster Pro και πολλά άλλα. Επίσης, ρίξε μια ματιά σε παιχνίδια της Amiga που, ενώ είναι παμπάλαια (Jim Power), σε πωρώνουν με το φανταστικό gameplay και, γιατί όχι, με τα γραφικά και τον ήχο τους.

Και κάτι τελευταίο (ουφ). Η άποψη του Νίκου Καραδήμου, που ήταν εντελώς δική του, είχε πολλά σωστά σημεία. Ηταν όμως δική του; Σας προτρέπω στο τεύχος Δεκεμβρίου 1994 στη στήλη ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ. Κύριε Νίκο, το γράμμα που στείλατε ήταν αφιερωμένο σε αναγνώστες με άποψη. Αλήθεια, εσείς είχατε ποτέ στη ζωή σας άποψη για κάτι;

ΥΓ. 1: Stay heavy, death to false metal.

ΥΓ. 2: I love U.F.O. and Sensible World of Soccer.

Αργύρης Πρασσάς



Γεια σου φίλε Αργύρη, λάτρη των UFOs και του Sensible. Αφού σε ευχαριστήσουμε για τα καλά σου λόγια σχετικά με τα "Μικρά αλλά ζουμερά" και τη δισκέτα, περνάμε αμέσως στις απορίες σου.

1. Ευτυχώς που ζητάς πληροφορίες σχετικά με το "Κουπόνι εξυπηρέτησης αναγνωστών", γιατί αυτό μου δίνει την ευκαιρία να διευκρινίσω κάτι. Το κουπόνι αναφέρεται σε τυχόν περισσότερες πληροφορίες που θα θέλατε σχετικά με κάποιο προϊόν που ΔΙΑΦΗΜΙΖΕΤΑΙ από κάποιο κατάστημα ή εταιρία, κάποιο μηχάνημα που κυκλοφορεί και για το οποίο έχει απλώς αναφερθεί κάτι μέσα από τις στήλες του περιοδικού χωρίς να έχει γίνει αναλυτική παρουσίασή του, κάποια έκθεση, κάποιες εκδηλώσεις που έγιναν κ.λπ.

Οι περισσότεροι αναγνώστες ζητούν πληροφορίες για παιχνίδια που παρουσιάζονται και συνήθως μας ρωτούν αν γνωρίζουμε κάποιο κόλπο. Ωστόσο, ακόμη και γι' αυτά, μόλις μάθουμε κάτι, το παρουσιάζουμε μέσα από τη στήλη των Hints'n'Tips. Αν ύστερα από αυτά δεν σε κάλυψα και κάποιες απορίες σου παραμένουν, τότε δεν έχεις παρά να τηλεφωνήσεις στο περιοδικό και να τα πούμε από κοντά - το ίδιο ισχύει και για όποιον άλλο φίλο το επιθυμεί. Περιμένω!

2. Κάνεις λάθος. Οσοι έχουν Mega Drive τι θα το κάνουν; Θα το πετάξουν; Εκτός και αποφασίσουν την αγορά ενός Saturn. Προσωπικά, είδα Mega Drive με 32X να παίζει Virtua Fighter και έμεινα έκπληκος. Μπορώ να πω ότι δεν είχε σχεδόν καμία διαφορά με την έκδοση για Saturn.

Δεν θα αναφερθώ στα υπόλοιπα θεματάκια που θίγεις στο γράμμα σου διότι αναφέρεσαι σε αναγνώστες του περιοδικού που κατά καιρούς έχουν εκφράσει τις απόψεις τους. Απόψεις είναι αυτές και εμείς είμαστε εδώ να τις δημοσιεύουμε για να μαθαίνουν όλοι οι χρήστες το πρόβλημα που απασχολεί τον καθέναν και να βγάζουν τα συμπεράσματά τους.

ΑΦΟΡΜΗ Ο ΑΓΝΩΣΤΟΣ

? Αγαπητό Pixel,

Γεια χαρά. Σου γράφω πρώτη φορά, αν και σε διαβάζω εδώ και χρόνια (από το τεύχος 46). Θα ήθελα πολύ να πω τη γνώμη μου για το περιοδικό (the gest of the gests κ.λπ.), αλλά το γράμμα μου θα είναι μεγάλο. Γι' αυτό μπαίνω αμέσως στο "ψητό". Καταρχήν, θα εκφράσω τη γνώμη μου για ένα (no names) γράμμα που διάβασα στο Pixel Σεπτεμβρίου (1995) αλλά θα γράψω και κάποια πραγματάκια με αφορμή αυτό. Προφανώς, το ότι ο συντάκτης του γράμματος ζει στην επαρχία δικαιολογεί την έλλειψη πληροφόρησης που δείχνει το γράμμα (δεν υπονοώ τίποτα). Οι χρήστες PC ήταν ακόμα και στην εποχή των τετράχρωμων γραφικών πιο πολλοί από αυτούς της Amiga, αφού το PC ήταν φθηνό μηχάνημα αποθήκευσης πληροφοριών. Ακόμα και τώρα, στα παιχνίδια, αν και μερικά από αυτά έχουν καλύτερα γραφικά (μόνο αν είναι σε CD), η ταχύτητά τους είναι απελπιστικά μικρή εκτός φυσικά αν μιλάμε για έναν Pentium, τουλάχιστον στα 120MHz (μιας καλής εταιρίας για να μη χρειάζεται συνεχείς επιδιορθώσεις), ο οποίος όμως χρειάζεται μια περιουσία για να αγοραστεί ακόμα και χωρίς monitor που όμως είναι απαραίτητο για έναν PC (αφού αυτός δε συνδέεται με την τηλεόραση όπως μια Amiga) και μάλιστα πρέπει να είναι το λιγότερο 15 ιντσών για να καταφέρει ο χρήστης να ανεβάζει υψηλή ανάλυση. Εξάλλου, δεν πρέπει να ξεχνάμε το 4x CD-ROM και τις soundcards για καλές multimedia εφαρμογές. Μετά θα αναφερθώ στο υλικό (ελληνιστί, hardware) της Amiga, το οποίο είναι εξαιρετικής ποιότητας και τεχνολογίας μοναδικής, έτσι ώστε να έχει επιδόσεις ενός PC (από τη στιγμή που η επεξεργασία των δεδομένων γίνεται πολύ πιο γρήγορα και εύκολα), ακόμα και αν αυτό (το PC) έχει πολλές φορές ανώτερο hardware σε "ποσότητα", ακόμα και αν προέρχεται από τις καλύτερες εταιρίες, αφού ακόμα και το πιο απλό software πρέπει να υποστεί πολύ σύνθετη επεξεργασία, κάτι που το κάνει αρκετά αργό. Αυτά υποστηρίζονται από όλα τα περιοδικά που ασχολούνται και με το χώρο της Amiga και με το χώρο των PCs. Τέλος, για το AGA chipset: Ακόμα και στις μέρες μας είναι ικανό για ποιοτικό software. Εξάλλου, τα νέα αφεντικά της Amiga ετοιμάζουν την POWER

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



AMIGA που, εκτός από το ότι στα γραφικά ούτε το Saturn και μάλλον ούτε το M2 δεν θα μπορεί να συγκριθεί μαζί της (πόσο μάλλον ένα PC), αφού έχει τον RISC επεξεργαστή τον Power PC 604 στη mothercard και θα είναι φτιαγμένη με τεχνολογία Amiga, θα έχει συμβατότητα με τους υπολογιστές Mac σε μεγάλο ποσοστό. Η συνεργασία αυτή της Amiga με την Apple και κατ' επέκταση με την IBM δείχνει το ευοίωνο μέλλον της Amiga, αλλά μας προϊδεάζει και για την software υποστήριξη τόσο σε παιχνίδια 3D-virtual reality όσο και σε άπειρες σοβαρές εφαρμογές. Σε παρακαλώ, πες ανοικτά τα λάθη μου.

Με θαυμασμό,

Αργύρης 13

ΥΓ. 1: Δεν ήθελα να πάρω μέρος στον πόλεμο, αλλά το γράμμα που προανέφερα με εξόργισε!

ΥΓ. 2: Τα μοντέλα της Amiga μεταξύ τους είναι συμβατά όσο και τα PC μεταξύ τους.

ΥΓ. 3: ΠΑΟ FOR EVER .

ΥΓ. 4: Συγγνώμη που σε κούρασα αλλά please, please, PLEASE, σε ικετεύω, δημοσίευσέ το.

ΥΓ. 5: Τα computers δεν τα αγοράζουμε με το κιλό, αλλά ανάλογα με τις δυνατότητές τους.

ΥΓ. 6: Το AAA chipset δεν έχει δει το φως της δημοσιότητας, ώστε να συγκριθεί με την SVGA κάρτα γραφικών, αλλά απ' ό,τι ξέρουμε (Pixel, Νοέμβριος, Αλληλογραφία) θα ήταν πολύ ανώτερο από την SVGA.



Φίλε Αργύρη, 13!@#%@ 13!

Ωραίο και πρωτότυπο επίθετο. Σε ευχαριστούμε για τα καλά λογάκια που μας γράφεις. Πιστεύω ότι όλα όσα προανέφερες για τα PCs είναι γνωστά ακόμη και στους ίδιους τους PCάδες. Ποιος PC user την σήμερον ημέρα δεν ξέρει ότι, αν θέλει να είναι μέσα στα πράγματα, αν θέλει να έχει ένα μηχάνημα που να ακολουθεί τις παράλογες -ορισμένες φορές- απαιτήσεις που έχουν ακόμη και τα παιχνίδια, πρέπει ανά πάσα στιγμή να είναι με το χέρι στην τσέπη; Πιστεύω πως όλοι. Αλλωστε, είναι επιλογή του καθενός να επενδύει τα χρήματά του στο μηχάνημα που νομίζει ότι καλύπτει τις ανάγκες του σήμερα αλλά και αύριο.

Μια και αναφέρθηκες στα παιχνίδια, θα ήθελα κι εγώ να πω δυο κουβέντες σχετικά με αυτά. Αν ήμουν λάτρης των adventure ή simulation games, πιστεύω ότι το μηχάνημα που θα με κάλυπτε θα ήταν ένα πανάκριβο PC. Αν πάλι μου άρεσαν άλλου είδους παιχνίδια όπως beat'em up, shoot'em up, τότε θα στρεφόμουν αλλού - Amiga ή ακόμη και σε μια κονσόλα.

Οσον αφορά στην Amiga, πιστεύω ότι προσπαθεί να διώξει από πάνω της τη ρετσινιά που την ακολουθεί εδώ και καιρό, αυτήν της παιχνιδομηχανής. Αυτό δείχνουν άλλωστε όλες οι κινήσεις των νέων αφεντικών του μηχανήματος - βλ. Magic Pack. Ενα καταπληκτικό πακέτο, με τρομερά προγράμματα, για πρώτη φορά η Amiga εφοδιασμένη με σκληρό δίσκο και όλα αυτά σε μια ιδιαίτερα δελεαστική τιμή.

Κλείνοντας, θα συμφωνήσω μαζί σου στο ότι δεν αγοράζουμε τα computers με το κιλό, αλλά ανάλογα τις δυνατότητές τους και τις απαιτήσεις μας, θα πρόσθετα.

ΡΟΜΑΝΤΙΚΟΣ ADVENTURE-άς

?

Αγαπητό Pixel,

Συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου. Είμαι ένας μάλλον ρομαντικός adventure-άς που σε αγοράζει από το τεύχος 80. Εχοντας παρακολουθήσει όχι μόνο τις αμέτρητες αλλαγές σου από τότε αλλά και ολόκληρη την εξέλιξη των adventure (όσο μπορούσα τουλάχιστον), θα ήθελα να σχολιάσω λίγο την παρουσίαση που έκανες στο "ανεπανάληπτο, θεϊκό, ομηρικό, φανταστικό, υπερτελικό κ.λπ., κ.λπ." Phantasmagoria.

Είναι πράγματι λυπηρό να βλέπει κανείς ένα μάλλον μέτριο adventure (Phantasmagoria) να εξυμνείται και στο ίδιο τεύχος το πολύ καλό Dungeon Master 2 να "θάβεται" κυριολεκτικά από τον ίδιο συντάκτη. Συγγνώμη, κύριε Ραφτόπουλε, αλλά ειλικρινά δεν μπορώ να καταλάβω γιατί το Phantasmagoria, το οποίο βασίζεται μόνο στα γραφικά του και το marketing, είναι καλύτερο από τον συνεχιστή του απόλυτου RPG, τη στιγμή μάλιστα που το δεύτερο μπορεί να κρατήσει έναν παίκτη κολλημένο στην οθόνη περισσότερο από 4-5 ώρες (τόσο χρειάζεται ο μέσος adventurer για να τελειώσει παιχνίδια όπως το Phantasmagoria); Δεν νομίζω ότι τα 7 CDs του Phantasmagoria μπορούν να προσελκύσουν αληθινούς adventurers που ζητούν την παλιά καλή ψυχαγωγία των 80's.

Adventure games όπως το Phantasmagoria, αφού δημιουργήσουν έναν ολόκληρο μύθο γύρω από το όνομά τους με τη βοήθεια της διαφήμισης, κυκλοφορούν και πουλάνε σαν ζεστά ψωμάκια. Οπως φαίνεται, οι εταιρίες παραγωγής ακολουθούν όπως όλες οι πολυεθνικές εδώ και μια δεκαετία τον εύκολο δρόμο του marketing και του ψεύδους. Ολα αυτά δεν θα με πείραζαν και τόσο πολύ αν το φαινόμενο του "φοβερού" Phantasmagoria ήταν μεμονωμένο. Τα interactive movies, κύριοι, είναι εδώ για να μείνουν... Adventures are dead, long live interactive movies...

Φιλικά,

Χρήστος Madsgell Γκατζίδης

ΥΓ. 1: Δεν θα ήθελα να ληφθεί το γράμμα μου σαν επίθεση εναντίον του κυρίου Ραφτόπουλου.

ΥΓ. 2: Βοήθεια προς το φίλο Αντώνη, τεύχος 127. Moonstone, φίλε Αντώνη, πήγαινε στο Stonehedge και εκεί δώσε το σπαθί και την πανοπλία σου. Οι ιερείς δεν τα δέχονται και παίρνεις από μια ζωή κάθε φορά.

ΥΓ. 3: Ελπίζω σε δημοσίευση.



Φίλε Χρήστο,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια ως προς το περιοδικό και για τον πολύτιμο χρόνο που διέθεσες εκφράζοντας τις απόψεις σου. Δυστυχώς, ο κ. Ραφτόπουλος τη στιγμή που γράφονταν αυτές οι γραμμές ήταν αδύνατον να είναι παρών ώστε να έχουμε και τη δική του άποψη, άλλωστε αυτή εκφράστηκε κατά την παρουσίαση των δύο παιχνιδιών.

Ομως θα ήθελα κι εγώ να εκφέρω γνώμη σχετικά με τα δύο παιχνίδια. Πράγματι, όταν κυκλοφόρησε το Dungeon Master, όλοι μείναμε με το στόμα ανοικτό. Θυμάμαι τό-

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



τε ήταν το μοναδικό παιχνίδι που καθόμουν με τις ώρες μπροστά στην οθόνη μου και πάντα φρόντιζα να είναι γεμάτα τα φλασκιά με νερό και να έχει η ομάδα μου αρκετά τρόφιμα για να επιζήσει (θα είχα σκοτώσει ίσα με 5.000 σκουλήκια). Ασε τα άπειρα τηλεφωνήματα σε άλλους επίσης πωρωμένους του παιχνιδιού για περαιτέρω πληροφόρηση. Οσο για την ατμόσφαιρα, τα ηχητικά εφέ; Τι να πούμε, τέλειο. Σε γενικές γραμμές, το παιχνίδι δεν είχε αντίπαλο.

Από τότε όμως πέρασαν έξι ολόκληρα χρόνια και οι απαιτήσεις του χρήστη αυξήθηκαν. Μπορεί το Dungeon Master 2 να κυκλοφόρησε πρόσφατα -άργησε λίγα χρονάκια-, είναι σίγουρα ένα καινούριο παιχνίδι, προσφέρει τις ίδιες συγκινήσεις, αλλά δεν παύει να δείχνει την ηλικία του. Θα συμφωνήσω μαζί σου στο ότι σήμερα σχεδόν στα περισσότερα παιχνίδια "φτιάχνεσαι" με την ποιότητα των γραφικών τους και τίποτε άλλο. Οντως, αυτό που λέμε "αντοχή στο χρόνο" έχει εξαφανιστεί. Μην ξεχνάς όμως ότι όλα αυτά είναι απαιτήσεις μιας εποχής εντυπωσιασμού και τίποτε άλλο. Βλέπεις, σε ένα CD-ROM υπάρχουν πάρα πολλά Mbytes που πρέπει να γεμίσουν, με αποτέλεσμα πολλές φορές να θυσιάζεται το gameplay.

POT POURRI

? Αγαπητό Pixel,

Σου γράφω από τη Θεσσαλονίκη. Θα ήθελα να σου πω πως θα ήταν καλό να προσφέρεις δώρα ή κάποια άλλη ευκαιρία και σε εμάς τους "κονσολάδες", μέσα από κάποιο κατάστημα από τα τόσα που υπάρχουν μέσα από την ύλη του περιοδικού σου. Ενα "στιλ" ευκαιρίας ή κάτι τέτοιο κάθε μήνα. (Οταν λέμε όμως ευκαιρία, εννοούμε ευκαιρία!!!) Τέλος πάντων, όπως όλοι, έτσι κι εγώ θέλω να σου κάνω κάποιες ερωτήσεις.

1) Υπάρχει περίπτωση να βγει κάποιο ποδόσφαιρο σε στιλ εξομοιωτή ποδοσφαίρου ή στιλ SENSIBLE SOCCER (AMIGA) για SUPER NINTENDO; Αν ναι, ποια η τιμή του και από πού μπορώ να το προμηθευτώ;

2) Υπάρχουν στο SNES κασέτες για ράλι και τα όσα σχετικά, αλλά δεν συγκρίνονται με τις κασέτες των PLAYSTATION, NEO GEO, 3DO με το ίδιο θέμα: THE NEED FOR SPEED, DESTRUCTION DERBY, DAYTONA USA, RIDGE RACER. Πρόκειται στο μέλλον να βγει κασέτα για SNES με παρόμοια τεχνικά χαρακτηριστικά, γραφικά, ρεαλισμό κ.ά. ή μιλάμε τζάμπα;

3) Μπορείς να μου δώσεις μια διεύθυνση ενός καταστήματος, το οποίο θα μπορεί να έχει και κάνα-δυο φωτογραφίες ή δυο λόγια για κάθε κασέτα; Γιατί υπάρχουν πολλοί τίτλοι κασετών που δεν μπορείς να καταλάβεις περί τίνος πρόκειται (για SNES πάντα). Υπάρχει τέτοια δυνατότητα ή ζητάω πολλά;

4) Πότε επιτέλους θα βγει το ULTRA 64 της Nintendo; Ποια η τιμή του; Τα θέματά του (κασέτες) θα έχουν την απαιτούμενη ποικιλία; Μπορεί, έστω και με όποιες μετατροπές, να ανταγωνιστεί τα άλλα μηχανήματα της κατηγορίας του (PLAYSTATION, NEO GEO, 3DO, AMIGA CD) από όλες τις απόψεις (ίδια ποικιλία κασετών, τεχνικά χαρακτηριστικά κ.ο.κ.); Θα αξίζει τα λεφτά του;

5) Επειδή διαθέτω κάποια λεφτά για SNES, να κρατήσω τα λεφτά για να αγοράσω κάποια καλύτερη κονσόλα ή μπορώ να είμαι ικανοποιημένος και με το SNES; Εχει μέλλον το SNES (από άποψη κασετών) ή πλέον έχει τελειώσει η γκάμα περιεχομένων για κασέτες; Γιατί μπορεί να βγαίνουν κασέτες π.χ. για αμάξια, αλλά είναι όλες μέτριες. Επίσης παρατηρείται το εξής φαινόμενο: Βγαίνουν νέοι τίτλοι αλλά όλοι είναι απλώς ίδιο στιλ παιχνιδιού με διαφορετικό τίτλο: π.χ. MK III, S. FIGHTER, KILLER INSTINCT.

6) Αξίζει το PLAYSTATION;

7) Ξέρετε κάποια καταστήματα που να ανταλλάσσουν ή να δανείζουν υπολογιστές (κυρίως AMIGA A500, A1200) με SNES και κασέτες. Ενδιαφέρομαι και για ενοικίαση μιας Amiga με monitor και όλα τα εξαρτήματα.

8) Υπάρχει κασέτα για SNES με εξομοιωτή πτήσεως (όσο πιο ρεαλιστικό γίνεται) εκτός του TURN AND BURN που αγγίζει τη μετριότητα;

! Γεια σου φίλε από την πανέμορφη Θεσσαλονίκη.

Αλήθεια, γιατί ξέχασες να γράψεις το ονοματάκι σου; Θα σε μαλώσω! Οσον αφορά στο σχόλιό σου, προτού αναφερθούμε στα προβλήματα που σε απασχολούν, θα ήθελα να πω ότι εδώ και μερικούς μήνες -σε συνεργασία με άλλα καταστήματα- και μέσα από τους διαγωνισμούς μας κάνουμε ό,τι μπορούμε για να κερδίσετε κάποιο δωράκι. Πέρα από αυτό όμως, επαναφέρουμε τη στήλη "Console Market" όπου κάθε μήνα θα μπορείτε να βρίσκετε προσφορές, χαμηλές τιμές κ.λπ. Επίσης, δεν σου κρύβω ότι ετοιμάζουμε και ένα εκπτωτικό κουπόνι (πάντα σε συνεργασία με ορισμένα καταστήματα) για το δικό σας συμφέρον. Υπομονή, λοιπόν.

Καιρός όμως να περάσουμε στις ερωτήσεις σου:

1) Τα Sensible Soccer κυκλοφορούν και στο SNES, άρα δεν νομίζω να υπάρχει πρόβλημα. Οσο για τις τιμές, καλό θα ήταν να απευθυνθείς σε κάποιο κατάστημα.

2) Μάλλον τζάμπα μιλάμε! Παιχνίδια όπως αυτά που αναφέρεις δύσκολα βγαίνουν σε 16bit μηχάνημα. Για το SNES όμως υπάρχουν πολύ καλά Formula sim. όπως τα Nigel Manshel, F1 GP κ.λπ.

3) Δεν κατάλαβα. Να σου στείλουν φωτογραφίες από παιχνίδια; Οχι, αυτό δεν το κάνει κανένα κατάστημα. Ο μόνος τρόπος να τα δεις από κοντά είναι να επισκεφτείς τα "κονσολομαγαζιά" ή να ενημερώνεσαι κάθε μήνα από τα διάφορα περιοδικά -ελληνικά και ξένα- που κυκλοφορούν.

4) Διάβασες το αποκλειστικό θεματάκι που έχουμε για το Ultra; Ολα όσα αναφέρονται είναι πληροφορίες από την επίσημη αντιπροσωπία στην Ελλάδα και αναμένεται να εμφανιστεί κατά το Σεπτέμβριο.

5) Καλό το SNES και δύσκολα θα σταματήσουν οι εταιρίες κατασκευής software να το υποστηρίζουν (βλ. Killer Instinct, Donkey Kong 2 κ.λπ.). Πάντως, δεν θα ήταν άσχημη η ιδέα κάποιας άλλης πιο "σύγχρονης" αγοράς.

6) Τα λεφτά του; Ασφαλώς και τα αξίζει, σε σχέση πάντα με αυτά που προσφέρει.

7) Κονσόλες ξέρουμε, υπολογιστές είναι λίγο δύσκολο.

8) Δεν γνωρίζω κάποια.





Επιμέλεια PC δισκέτας/Κείμενα: Θ. Ραφτόπουλος
Επιμέλεια Amiga δισκέτας/Κείμενα:
Ν. Κουρκουτάς

Για ενδεχόμενη αλλαγή του τύπου της δισκέτας ή για οποιοδήποτε άλλο πρόβλημα σχετικά με αυτήν απευθυνθείτε στη διεύθυνση του περιοδικού.

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ

PC DISK

Για να μπορέσετε να "τρέξετε" τα προγράμματα που βρίσκονται στη δισκέτα θα πρέπει να τα εγκαταστήσετε υποχρεωτικά στο σκληρό σας δίσκο και αυτό διότι όλα τα προγράμματα είναι συμπιεσμένα. Η διαδικασία αυτή είναι πολύ εύκολη. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να βάλετε τη δισκέτα στο 3.5" drive σας και να εκτελέσετε το πρόγραμμα START.BAT. Πατήστε Enter για να φύγει η εισαγωγική οθόνη και θα βρεθείτε στο πρόγραμμα εγκατάστασης.

AMIGA DISK

Στη δισκέτα αυτού του μήνα, εκτός από έξι πολύ καλά παιχνίδια, θα βρείτε και τρεις πολύ χρήσιμες εφαρμογές. Δύο από τις εφαρμογές απαιτούν τουλάχιστον 2.04 Kickstart για να τρέξουν, ενώ η τρίτη απευθύνεται σε όλες τις Amiga. Δύο από τις εφαρμογές είναι συμπιεσμένες, κάτι το οποίο σημαίνει ότι θα πρέπει να εγκατασταθούν για να τις χρησιμοποιήσετε. Η εγκατάσταση γίνεται μέσω του menu και απαιτεί την ύπαρξη δεύτερου disk drive ή σκληρού δίσκου. Τα παιχνίδια τρέχουν σε όλες τις Amiga με 1 MB RAM. Τέλος, θα ήθελα να σας επιστήσω την προσοχή στο ότι αρκετά από τα προγράμματα αυτής της δισκέτας είναι shareware ή giftware. Αυτό συνεπάγεται ότι, αν σας, αρέσουν και τα χρησιμοποιείτε συχνά, θα πρέπει να στείλετε το χρηματικό ποσό ή το δώρο που αναφέρει ο δημιουργός τους.

PC Disk Version



FOOTY

INTERFACE ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ

Οταν τρέξετε το πρόγραμμα Start.bat, στην οθόνη σας, μετά την εισαγωγική εικόνα, θα εμφανιστεί το πρόγραμμα εγκατάστασης. Το πρόγραμμα λειτουργεί με τη βοήθεια του ποντικιού ή του πληκτρολογίου. Για να εμφανιστεί το menu εγκατάστασης, πηγαίνετε και κάντε κλικ με το ποντίκι πάνω στο "Pixel Δισκέτα No3" ή πατήστε Alt-P και αμέσως μετά επιλέξτε την επιλογή "Εγκατάσταση". Μπροστά σας εμφανίζεται ένα παράθυρο που περιέχει όλα τα προγράμματα της δισκέτας και μια περιγραφή τους. Για να αποσυμπιέσετε ένα πρόγραμμα που σας αρέσει, το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι κλικ πάνω στο κουμπί του προγράμματος. Σε περίπτωση που δεν έχετε ποντίκι μπορείτε να μετακινείστε στα πλήκτρα επιλογής με το TAB. Η αποσυμπίεση γίνεται αυτόματα, δημιουργώντας στο δίσκο C: ένα directory με το όνομα PIXEL129.

Οταν ολοκληρωθεί η εγκατάσταση και θέλετε να βγείτε από το πρόγραμμα, επιλέξτε το κουμπί Cancel για να κλείσει το παράθυρο και πατήστε μία από τις επιλογές εξόδου.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

FOOTY

Ο αγώνας άρχισε... Το διασημότερο παιχνίδι όλων των εποχών ζωντανεύει στην οθόνη σας. Παίξτε ατελείωτους αγώνες μόνος ή με κάποιον φίλο σας και χαρείτε όλες τις μοναδικές στιγμές που μόνο το ποδόσφαιρο προσφέρει. Φανταστικά γραφικά, έντονη δράση και πλούσιο θέαμα.

Για να το τρέξετε μπείτε στο C:\PIXEL129\ FOOTY και εκτελέστε το πρόγραμμα Footy.exe.

RVP

Το πόκερ είναι ένα παιχνίδι για έξυπνους και δυνατούς παίκτες. Μοιράστε τα φύλλα, μαντέψτε τα αντίπαλα χαρτιά και ποντάρετε. Η τύχη είναι με το μέρος σας και μπορεί να σας βοηθήσει να ξετινάξετε αυτό το μοναδικό παιχνίδι. Η πράσινη τσόχα είναι στρωμένη και σας περιμένει...

Για να το τρέξετε μπείτε στα Windows και επιλέξτε από το C:\PIXEL129\RVP το πρόγραμμα RVP.EXE.

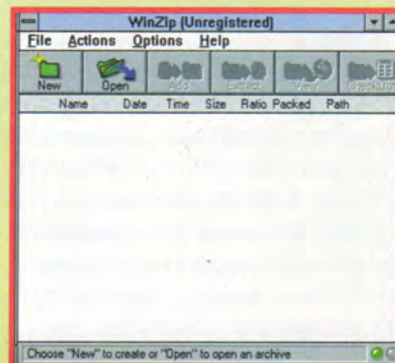


VPOOL

VPOOL

Μπιλιάρδο, ένα παιχνίδι για δεξιοτέχνες. Βάλτε το μυαλό σας να δουλέψει, υπολογίστε με μοίρες το χτύπημά σας και γίνετε ο κυρίαρχος της μπάλας. Οδηγήστε την εκεί όπου θέλετε εσείς και κάντε τον αντίπαλό σας να σπάσει τη στέκα του. Το παιχνίδι άρχισε και είναι μόνο για πολύ... ικανούς παίκτες.

Για να το τρέξετε μπείτε στο C:\PIXEL129\ VPOOL και εκτελέστε το πρόγραμμα VPool.exe.



WINZIP

WINZIP

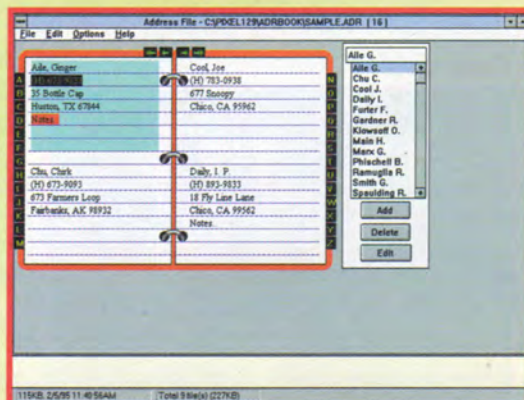
Το γνωστό πρόγραμμα συμπίεσης τώρα και για Windows. Δεν χρειάζεται πλέον να ξέρετε απέξω τις αναρίθμητες παραμέτρους. Τώρα μπορείτε να κάνετε τη δουλειά σας χρησιμοποιώντας απλώς το ποντίκι και τα φιλικά παράθυρα.

Για να το τρέξετε μπείτε στα Windows και επιλέξτε από το C:\PIXEL129\WINZIP το πρόγραμμα Setup.EXE.

ADRBOOK

Ο πιο μικρός αλλά δυνατός διευθυνσιογράφος που είδατε ποτέ. Αποθηκεύστε και οργανώστε σε αυτόν όλες τις γνωστές διευθύνσεις, τηλέφωνα και ονόματα. Τα αποθηκεύει όλα και επιπλέον τυπώνει ετικέτες.

Για να το τρέξετε μπείτε στα Windows και επιλέξτε από το C:\PIXEL129\ADRBOOK το Adrbook.EXE.



ADRBOOK

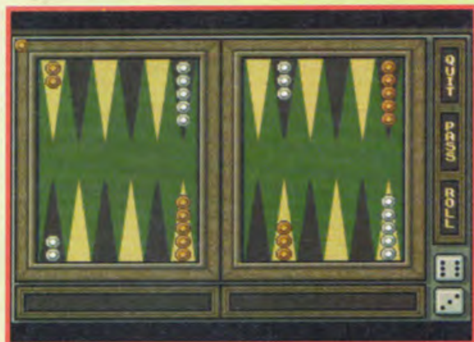
CROAK

Το Croak είναι μία παραλλαγή του γνωστού από τα arcades Froger. Θα πρέπει να βοηθήσετε τα βατραχάκια να περάσουν από τον επικίνδυνο δρόμο, ο οποίος είναι γεμάτος από αυτοκίνητα, και μετά να διασχίσουν τον ποταμό, περνώντας από τους κινούμενους κορμούς, προκειμένου να φτάσουν στη φωλιά τους. Προσέξτε μόνο να μην έχει καταληφθεί η φωλιά τους από τις κακές αράχνες. Το παιχνίδι απαιτεί τουλάχιστον 512 K RAM και μπορούν να παίξουν δύο παίκτες, μόνο μέσω joystick.

Μόλις φορτώσει το παιχνίδι, θα εμφανιστεί το κεντρικό menu. Πατώντας fire σε κάποιο από τα joysticks, θα περάσετε στο παιχνίδι. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατώντας το ESC θα περάσετε στο menu και από εκεί πατώντας F10 θα βγείτε στο menu της δισκέτας. Τέλος, θα πρέπει να αναφερθεί ότι το παιχνίδι είναι CPU sensitive. Αυτό σημαίνει ότι όσο πιο γρήγορο επεξεργαστή έχετε τόσο ταχύτερο γίνεται το παιχνίδι. Σε οποιονδήποτε επεξεργαστή παραπάνω από 68020, το παιχνίδι στην ουσία δεν παίζεται.

GAMMONX

Από τον τίτλο ίσως θα καταλάβατε ότι πρόκειται για ένα τάβλι. Ειδικότερα, πρόκειται για το πολύ γνωστό παιχνίδι πόρτες. Μόλις φορτώσει το παιχνίδι, με το δεξί mouse button επιλέξτε από το menu new game και το παιχνίδι αρχίζει. Στο δεξί μέρος της οθόνης υπάρχουν οι επιλογές roll για να ρίξετε τα ζάρια, pass για να μην κάνετε κίνηση και quit. Από το menu μπορείτε επίσης να επιλέξετε το χρώμα της αρεσκείας σας και το επίπεδο της δυσκολίας που θα έχει ο αντίπαλός σας. Το παιχνίδι παίζεται μέσω mouse και απλώς μετακινείτε τα πούλια στο τάβλι.



GAMMONX



GIRL ACTIONS

GIRL ACTIONS

Μη σας παραπλανά το όνομα του παιχνιδιού. Πρόκειται για τις παλιές καλές "μύγες". Το παιχνίδι αυτό, μαζί με τους space invaders, είναι πλέον από τα κλασικά - παλιά - arcades. Στο menu της δισκέτας υπάρχουν δύο επιλογές για το παιχνίδι. Εάν έχετε AGA Amiga, επιλέξτε το button που αναφέρει Fixed for AGA.

Το παιχνίδι παίζεται με joystick και ανά πάσα στιγμή μπορείτε να επιστρέψετε στο menu της δισκέτας πατώντας το δεξί mouse button.

GO

Πρόκειται για ένα mind game, παρόμοιο με την τρίλιζα. Σε ένα board 19x19 θα πρέπει να τοποθετήσετε 5 τελείες στη σειρά - κάθετα, οριζόντια ή διαγώνια - και να κερδίσετε τον αντίπαλό σας. Στο αριστερό μέρος της οθόνης υπάρχουν οι επιλογές για new game, take go, με την οποία ο υπολογιστής κάνει τις κινήσεις για λογαριασμό σας, suggest, με την οποία το παιχνίδι σάς προτείνει την καλύτερη δυνατή κίνηση, ενώ τέλος με quit επιστρέφετε στο κεντρικό menu.

POING

Εδώ έχουμε να κάνουμε με άλλο ένα κλασικό παιχνίδι. Το Poing αποτελεί μεταφορά του Break out, που και αυτό ήταν hit στα παλιά "ουφάδικα". Μόλις φορτώσει το παιχνίδι, θα εμφανιστεί η οθόνη επιλογών. Με το 1 και το 2 επιλέγετε τον αριθμό των παικτών και το αν αυτοί θα είναι ανθρώπινοι ή computer.

Με τα - και + επιλέγετε το επίπεδο του πρώτου παίκτη και με τα < και > το επίπεδο του δεύτερου παίκτη. Πατώντας το space, αρχίζετε το παιχνίδι που παίζεται μέσω mouse. Για να επιστρέψετε στο menu, πατήστε το ESC. Κατά την έξοδο του παιχνιδιού, θα εμφανιστεί ένας requester για να σώσετε το σκορ. Αν δεν επιθυμείτε να το σώσετε, απλώς πατήστε cancel.

GOX!

Το GOX! είναι ένας εξομοιωτής του γνωστού παιχνιδιού με τα φρουτάκια. Μόλις τρέξει το παιχνίδι, θα εμφανιστεί μία οθόνη με πληροφοριακά στοιχεία. Εκεί όπου υπάρχει ένα βελάκι που γράφει "insert coin", κάντε κλικ. Αμέσως μετά, θα περάσετε στην αρκετά εντυπωσιακή οθόνη του παιχνιδιού. Πατώντας το δεξί mouse button αρχίζει το παιχνίδι. Οποια buttons αναβοσβήνουν, υποδηλώνουν ότι μπορούν να επιλεχθούν. Στο αριστερό μέρος της οθόνης υπάρχουν οι συνδυασμοί που κερδίζουν. Εφόσον κερδίσετε, μπορείτε να ποντάρετε τα credits σε άλλα υποπαιχνίδια, που πάντα έχουν σχέση με τους συνδυασμούς που φέρνετε. Πατώντας ESC, βγαίνετε στο κεντρικό menu.

Amiga Disk Version



GOX!

VECTOR

Το Vector είναι ένα utility, το οποίο σας προειδοποιεί αν κάτι δεν πάει καλά με τα system vectors της Amiga σας. Τα vectors χρησιμοποιούνται από τα διάφορα viruses, για να μολύνουν τον υπολογιστή σας.

Μόλις κάνετε κλικ στο button του Vector, θα βγει ένας requester και θα σας ζητήσει να ορίσετε το μέρος όπου θα αντιγραφεί το προγραμματάκι Vector. Σας συνιστούμε να το αντιγράψετε στο directory C του Workbench. Για παράδειγμα, εάν θέλετε να το τοποθετήσετε σε μία δισκέτα που βρίσκεται στο εξωτερικό drive, δώστε df1:. Εάν θέλετε να το τοποθετήσετε σε κάποιο directory, δώστε το όνομα του δίσκου ακολουθούμενο από το directory π.χ. DF1:C. Για να το χρησιμοποιήσετε από το shell, δώστε vector, ακολουθούμενο από μία από τις επόμενες παραμέτρους: v, για να δείτε τα περιεχόμενα των έξι κυριότερων vectors της Amiga, s, για να κάνετε soft reset στην Amiga, h, για να κάνετε hard reset στην Amiga, k, για να κάνετε reset στα vectors και c, για να τα καθαρίσετε.

Η βασική παράμετρος είναι η vector v, η οποία θα σας εμφανίσει τα περιεχόμενα των vectors. Αν οι τιμές που δίνουν είναι μηδέν, δεν υπάρχει πρόβλημα. Αν οι τιμές εμφανίζονται με άσπρο χρώμα, τότε χρησιμοποιήστε κάποιο καλό anti-virus, όπως το virusworkshop, προκειμένου να ελέγξετε τις δισκέτες ή το σκληρό σας δίσκο. Αν πάρετε άσπρες τιμές, δεν είναι απαραίτητο να υπάρχει κάποιο virus. Πολλά patches χρησιμοποιούν αυτά τα vectors για δική τους χρήση. Το Vector θα τρέξει σε όλες τις Amiga.

BANANA PLAYER 2

Ο Banana Player 2 είναι ένας εύχρηστος και εντυπωσιακός module player. Για να τρέξει, χρειάζεται Kickstart 2.04+ και φυσικά Workbench. Μόλις επιλέξετε το Banana Player, θα εμφανιστεί ένας requester, ο οποίος θα σας ζητήσει να δώσετε το drive όπου θα αποσυμπιεστεί το archive. Θα πρέπει να του δώσετε μόνον ονόματα δίσκων, π.χ. DF1: ή DH0:, DH1:, RAM: κ.λπ. Μετά την εγκατάσταση θα δημιουργηθεί ένα directory με το όνομα Bananaplayer.

Αφού φορτώσετε το Workbench, κάντε κλικ στο icon με το όνομα Bananaplayer. Σε ένα παράθυρο θα εμφανιστεί το εικονίδιο του player, το πληροφοριακό αρχείο του σε amiga guide και άλλο ένα dir με το όνομα bananareplays. Μόλις τρέξετε τον Banana, θα εμφανιστεί το κεντρικό menu του, ένα spectrum analyzer και ένας file requester για επιλογή του μουσικού module. Επειδή το πρόγραμμα έχει ως default directory το ST-00, δώστε cancel στο requester που θα εμφανιστεί. Για να ορίσετε το δικό σας directory, όπου θα περιέχονται τα μουσικά module σας, επιλέξτε prefs από το κεντρικό menu του και στην επιλογή για Mod Dir δώστε το directory της προτίμησής σας. Επιλέγοντας Load από το main menu, επιλέγετε το module για αναπαραγωγή. Ακόμα, υπάρχουν επιλογές για την ένταση και την ταχύτητα αναπαραγωγής.

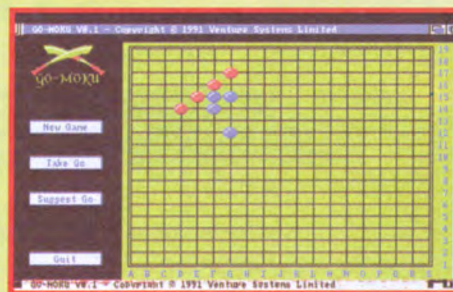
Για αναλυτικότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στο Banan20.guide αρχείο, το οποίο είναι στα αγγλικά.



BANANA PLAYER 2

VIEWTEK 2.0

Ο ViewTek είναι ένας viewer εικόνων σε IFF-ILBM, GIF και JPEG formats. Ακόμα, αναπαράγει animations σε format ANIM7. Προκειμένου να τρέξει, απαιτεί Kickstart 2.04+. Για να τον εγκαταστήσετε, ακολουθήστε την ίδια διαδικασία με αυτήν του Banana Player. Μόλις αποσυμπιεστεί, θα δημιουργηθεί ένα directory με το όνομα VT20, το οποίο περιέχει τον ViewTek, μερικά doc files και το utility makeanim, το οποίο μετατρέπει Amiga animations σε ANIM7 format. Μόλις κάνετε κλικ στο icon του ViewTek, θα εμφανιστεί ένας file requester, για να επιλέξετε την εικόνα ή το animation που θέλετε να δείτε. Πατώντας κάποιο mouse button την ώρα που εμφανίζεται κάποια εικόνα, επιστρέφετε στον file requester του VT. Για να αλλάξετε τις διάφορες παραμέτρους του προγράμματος, ανατρέξτε στο doc file, το οποίο είναι και αυτό γραμμένο στα αγγλικά.



GO

ΔΕΛΤΙΟ ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ

Προς Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

Ναι! Επιθυμώ να εγγραφώ συνδρομητής στο **PIXEL** για ένα χρόνο (11 τεύχη) με **έκπτωση 10%**.

❑ ΙΔΙΩΤΗΣ 9.900 δρχ. ❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ 8.900 δρχ. ❑ ΕΤΑΙΡΙΑ, Ν.Π.Δ.Δ., ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ 17.000 δρχ.

ΟΝΟΜ/ΜΟ: .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ: ....

ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ: .... Α.Δ. Φοιτητικής Ταυτότητας: ....

❑ Εστειλα ταχ. επιταγή Νο .... (προς Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα)

Χρεώστε την κάρτα μου με το ποσό των .... δρχ.

❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ DINERS ❑ VISA

Νο Κάρτας .... Ημερ. Λήξης .... Υπογραφή ....

ΔΕΛΤΙΟ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο **PIXEL**, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμία υποχρέωσή σας. Σημειώστε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας που σας ενδιαφέρει, συμπληρώστε το κουπόνι και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: **PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα**. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες ημέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

Τ.Κ. .... ΠΟΛΗ ....

ΤΗΛ. .... ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ....

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ....

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	
114	115	116														

ΠΟΙΟ ΤΕΥΧΟΣ ΛΕΙΠΕΙ ΑΠΟ ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΟΥ;

ΑΠΟΚΤΗΣΕ ΤΟ ΤΩΡΑ!

PIXEL



Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PIXEL/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 3, 54, 89, 95, 96, 97, 98, 101, 103, 104, 107

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

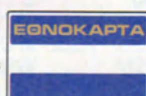
❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................


VISA


ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ


MasterCard


EUROCARD

Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	**COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ** Σελίδες 230	2.800
Ε2.	**ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ** Σελίδες 242	2.100
Ε3.	**ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ** Σελίδες 146	1.800
Ε4.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS** Σελίδες 284	4.100
Ε5.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS** Σελίδες 256	4.600
Ε6.	**ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ** Σελίδες 206	3.400
Ε7.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS;** Σελίδες 350	4.100
Ε8.	**MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 214	3.100
Ε9.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS;** Σελίδες 376	4.100
Ε10.	**WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 198	3.100
Ε11.	**ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ** Σελίδες 224	4.600
Ε12.	**EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 200	3.100
Ε13.	**CORELDRAW! 5 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 288	3.500
Ε14.	**Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX** Σελίδες 128	2.500
Ε15.	**ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE** Σελίδες 280, συνοδεύεται από CD-ROM	5.400
Ε16.	**3D STUDIO σε μία εβδομάδα** Σελίδες 328	3.500

ΓΛΩΣΣΕΣ / ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	**VISUAL BASIC** Σελίδες 422	5.100
Π2.	**CLIPPER 5.01** Σελίδες 192	2.800
Π3.	**BORLAND C++ 3.0 & 3.1** Σελίδες 592	5.600
Π4.	**TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 302, συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	**SQL** Σελίδες 240, συνοδεύεται από δισκέτα 720KB	4.600
Π6.	**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS** Σελίδες 304	5.600
Π7.	**CA CLIPPER 5.2** Σελίδες 256	3.100
Π8.	**PC-ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡ/ΣΜΟΥ** Σελίδες 360, συνοδεύεται από δισκέτα 720KB	5.600
Π9.	**Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ** Σελίδες 350	5.800
Π10.	**VISUAL BASIC 3** Σελίδες 424	5.800
Π11.	**COBOL-ANSI 85** Σελίδες 528	5.800

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	**VIDEOTEX** Σελίδες 182	2.600
Γ2.	**ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ** Σελίδες 232, Β' Εκδοση	3.100
Γ3.	**VIRTUAL REALITY** Σελίδες 200	2.900
Γ4.	**FRACTALS** Σελίδες 216, συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.800
Γ5.	**MULTIMEDIA** Β' Εκδοση Σελίδες 176	2.900
Γ6.	**ΔΙΚΤΥΑ** Σελίδες 180	2.900
Γ7.	**INTERNET** Σελίδες 240	3.100

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
P1.	**WINDOWS 3.0 POWER TOOLS** Σελίδες 670, συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
P2.	**LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 1.056	9.300
P3.	**WINDOWS 3.1 POWER TOOLS** Σελίδες 1.136, συνοδεύεται από δισκέτα 1.11MB	9.300
P4.	**EXCEL 5 ΛΥΣΕΙΣ** Σελίδες 656	7.400
P5.	**DOS 6 INSIDER** Σελίδες 600	7.400
P6.	**PC ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ** Σελίδες 864	8.300
P7.	**ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ DOS** Σελίδες 784	8.300
P8.	**dBASE ΓΙΑ WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ** Σελίδες 416	5.800
P9.	**ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ!** Σελίδες 560	6.500

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	**DOS 5** Σελίδες 394	4.100
Λ2.	**WINDOWS 3.1** Σελίδες 426	4.100
Λ3.	**UNIX** Σελίδες 826	7.400
Λ4.	**NOVELL NETWARE 2.2** Σελίδες 332	4.600
Λ5.	**AUTOCAD 12** Σελίδες 480	5.800
Λ6.	**ACCESS MICROSOFT** Σελίδες 304	4.600
Λ7.	**QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 260	5.100
Λ8.	**MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 468	4.600
Λ9.	**AMI PRO 2.0** Σελίδες 594	5.200
Λ10.	**AMI PRO 3.0** Σελίδες 610	6.500
Λ11.	**CORELDRAW! 3.0** Σελίδες 278	5.100
Λ12.	**VENTURA** Σελίδες 300	4.100
Λ13.	**CORELDRAW! 4.0** Σελίδες 430	5.800
Λ14.	**QUATTRO PRO ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 344	4.600
Λ15.	**PAGEMAKER** Σελίδες 320	5.100
Λ16.	**PHOTOSHOP 2.5** Σελίδες 176	4.600
Λ17.	**DEFACTO** Σελίδες 575	7.300
Λ18.	**WORD 6.0** Σελίδες 454	4.600
Λ19.	**LOTUS 1-2-3 Rel. 4** Σελίδες	4.600
L20.	**MULTIMEDIA στη στιγμή** Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44MB	6.100
Λ21.	**ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE** Σελίδες 392	5.100
Λ22.	**PHOTOSTYLER 2** Σελίδες 240, συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	5.100
Λ23.	**DOS 6.2 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 328	4.100
Λ24.	**EXCEL 5 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 392	4.100
Λ25.	**WORD 6 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 544	4.600
Λ26.	**DEFACTO 3** Σελίδες 640	8.200
Λ27.	**WORD 6 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 312	4.100
Λ28.	**CORELDRAW! 5** Σελίδες 600	5.800
Λ29.	**ACCESS 2 MICROSOFT** Σελίδες 352	4.600
Λ30.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ Εργαλεία επιβίωσης** Σελίδες 232	4.600
Λ31.	**PHOTOSHOP 3.0** Σελίδες 256	5.100
Λ32.	**BORLAND dBASE ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 232	4.800
Λ33.	**3D STUDIO 3 & 4** Σελίδες 792	9.300
Λ34.	**ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95** Σελίδες 248	4.800
Λ35.	**ΜΑΘΕΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 160	3.100

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	**DOS 5.0, Β' έκδοση** Σελίδες 182	2.800
G2.	**DR DOS 6.0** Σελίδες 208	2.800
G3.	**MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση** Σελίδες 256	2.800
G4.	**WINDOWS 3.1, Γ' έκδοση** Σελίδες 330	2.800
G5.	**WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση** Σελίδες 314	2.800
G6.	**WORDPERFECT 5.1 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 284	2.800
G7.	**EXCEL 3.0** Σελίδες 164	2.800
G8.	**WINDOWS 3.0** Σελίδες 256	2.800
G9.	**WINDOWS NT** Σελίδες 464	2.800
G10.	**WORD 6.0** Σελίδες 280	2.800
G11.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS** Σελίδες 368	2.800
G12.	**MS-DOS 6, Δ' έκδοση** Σελίδες 250	2.800
G13.	**EXCEL 5** Σελίδες 328	2.800
G14.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 352	2.800
G15.	**NORTON UTILITIES V. 6, 7, 8** Σελίδες 440	2.800
G16.	**OS/2 2.1** Σελίδες 368	2.800
G17.	**INTERNET** Σελίδες 400	2.800

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ, ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G18.	1-2-3 R.5 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 368	2.800
G19.	WINDOWS 95 Σελίδες 360	3.100

HOME COMPUTING

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
H1.	ADVENTURES Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	4.500
H2.	NINTENDO GAME BOY Σελίδες 88	2.000
H3.	ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ Σελίδες 280	3.600
H4.	ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ Σελίδες 263	3.600
H5.	ADVENTURES Βιβλίο Τρίτο Σελίδες 336	5.100
H6.	Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT Σελίδες 416	3.600
H7.	VIRUS SCAN, Σελίδες 80, συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	2.600
H8.	ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΗΣ IBM Σελίδες 416	3.900

INTERNET TOOLS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
I1.	WWW ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ Σελίδες 136	2.500
I2.	HTML Σελίδες 136	2.500
I3.	GRAPHICAL CLIENTS Σελίδες 136	2.500
I4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET Σελίδες 120	2.900
I5.	WWW BROWSERS Σελίδες 150	2.500
I6.	ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET Σελίδες 672	9.300
I7.	Η "ΔΙΑΛΕΚΤΟΣ" ΤΟΥ INTERNET Σελίδες 168	3.200
I8.	INTERNET ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 352	4.100
I9.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC Σελίδες 120	2.500
I10.	UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ INTERNET Σελίδες 152	3.300
I11.	ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP Σελίδες 112	2.500

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Δ1.	ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ Σελίδες 928	15.900
Δ2.	Η ΔΙΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΓΙΟΥΓΚΟΣΛΑΒΙΑΣ Σελίδες 192	3.500
Δ3.	SURFING ΣΤΟ INTERNET Σελίδες 378	4.100

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

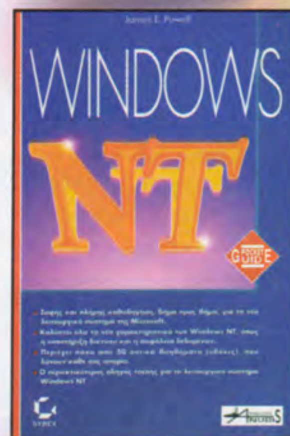
(Σειρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

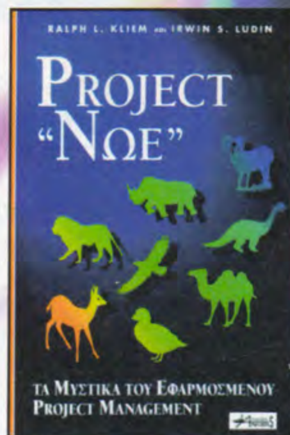
ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING Σελίδες 80	2.200
B2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.200
B3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.200
B4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT Σελίδες 112	2.200
B5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ Σελίδες 104	2.200
B6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ Σελίδες 112	2.200
B7.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ Σελίδες 104	2.200
B8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ Σελίδες 104	2.200
B9.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ Σελίδες 104	2.200
B10.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ Σελίδες 104	2.200
B11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS Σελίδες 112	2.200
B12.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ Σελίδες 96	2.200
B13.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ Σελίδες 100	2.200
B14.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ Σελίδες 104	2.200
B15.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ Σελίδες 96	2.200
B16.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ Σελίδες 96	2.200
B17.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ Σελίδες 88	2.200
B18.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ Σελίδες 100	2.200

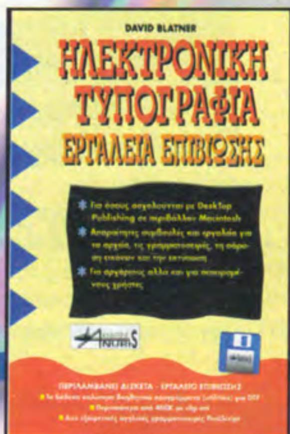
ΓΕΝΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
M1.	ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Σελίδες 320, Β' έκδοση	4.300
M2.	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ Σελίδες 226	3.300
M3.	Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER Σελίδες 340, Γ' έκδοση	3.000
M4.	DIRECT MAIL Σελίδες 234	3.000
M5.	MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ Σελίδες 210	2.700
M6.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ Σελίδες 248	3.600
M7.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 208	3.600
M8.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ Σελίδες 104	2.500
M9.	ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ Σελίδες 112	2.000
M10.	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ ΦΥΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΝΟΜΙΚΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ Σελίδες 408	8.000
M11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA Σελίδες 232	3.200
M12.	ΠΩΣ ΝΑ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ Σελίδες 360	3.800
M13.	PROJECT "ΝΩΕ" Σελίδες 264	3.800
M14.	ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 136	2.200
M15.	ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ Σελίδες 288	4.600
M16.	ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ Σελίδες 216	3.200
M17.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ Σελίδες 360	4.800
M18.	MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ Σελίδες 152	2.500
M19.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ Σελίδες 200	3.600
M20.	ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ Σελίδες 100	2.200









ΕΥΚΟΛΑ!